特别企划：十大第三方游戏软件商的过去与现在



游戏机实用技术

2004.6A
TV GAME SEMIMONTHLY

最终幻想XII新角色公布
女二号潘妮罗闪亮登场

攻略透解

猩红之泪
迷宫完全制霸指南

星之卡比 镜之大迷宫
全地图、全要点一网打尽

洛克人ZERO 3
通向神之路的究极攻略

新天魔界 混沌时代IV
消失大陆的霸者之道

前线狙击

KOF最强冲击+NEO WAVE
火焰之纹章 苍炎之轨迹
重生传说+仙乐传说
最终幻想 I+II
红侠乔伊1+2
幻想水浒传IV

焦点
E3 2004前瞻

Gamehalo
横冲直撞3影像介绍
皇牌空战5 未颂的战争
宿命传说2 秘奥义皆传
最终幻想X-2 国际版REVIEW

Tot.104
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
11>



本期赠送
可爱卡比随意贴
Gamehalo精彩VCD





文：SOUL

E3 2004前瞻——所有E3情报总汇





全球最大规模的电子娱乐展会E3（Electronic Entertainment Exposition）即将于5月12～14日举行，这是第十届E3，非常具有纪念意义。同时，今年E3也将是近年来最精彩的，这不但是因为数款超级大作的集中展出（《生化危机4》、《潜龙谍影3》及《最终幻想XII》等等），更因为NDS以及PSP这两款超级掌上游戏机将于会上作全球首度亮相，本届E3将因此成为游戏历史上的一座里程碑！

对E3的期待让我们彻夜难眠，好在其实E3的热辣游戏情报并非完全集中在真正展会的那三天，而是越来越趋向于在E3召开前的新闻发布会或是在E3召开之前的其他时间公布。也因此我们得以在E3召开前就能够率先获得众多游戏猛料！以下就是E3前的所有情报总汇。

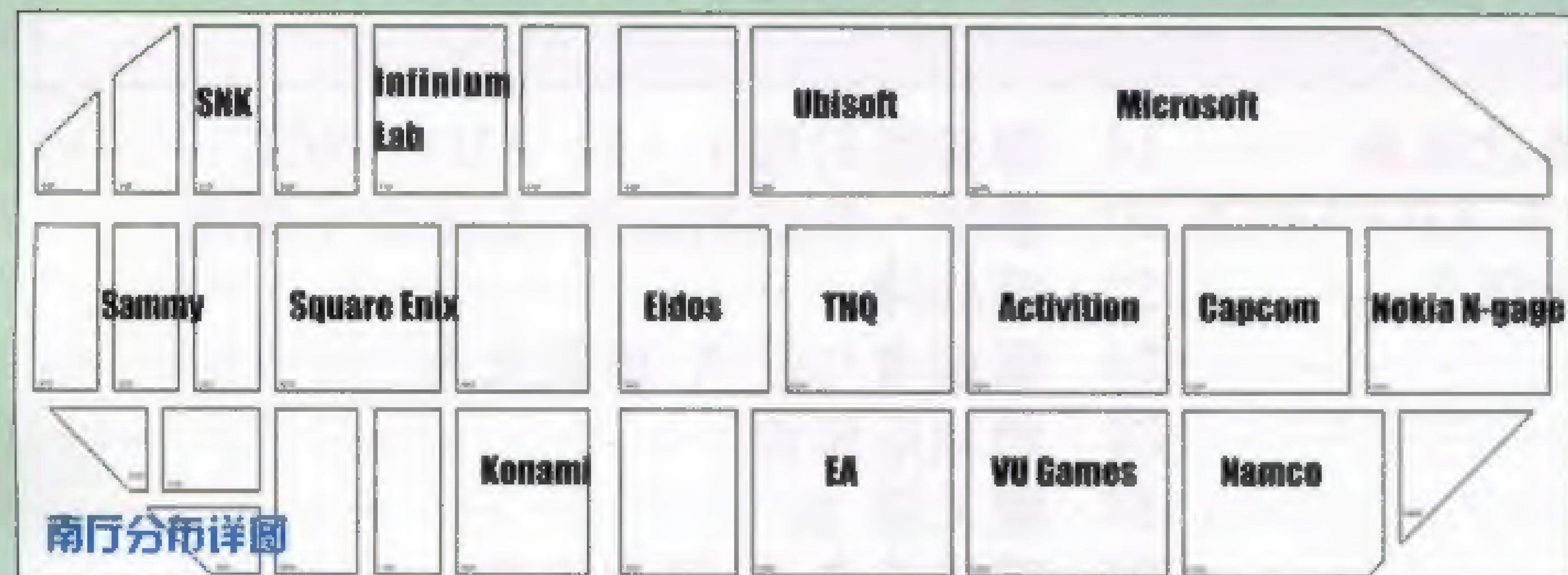
注1：以下的展出表并非厂商的最终展出情况，而是由到目前为止的非正式消息及官方情报总结而成。因版面安排问题，这里并没有列出所有厂商的所有参展作品，而只选出大家关注的厂商及作品进行介绍。

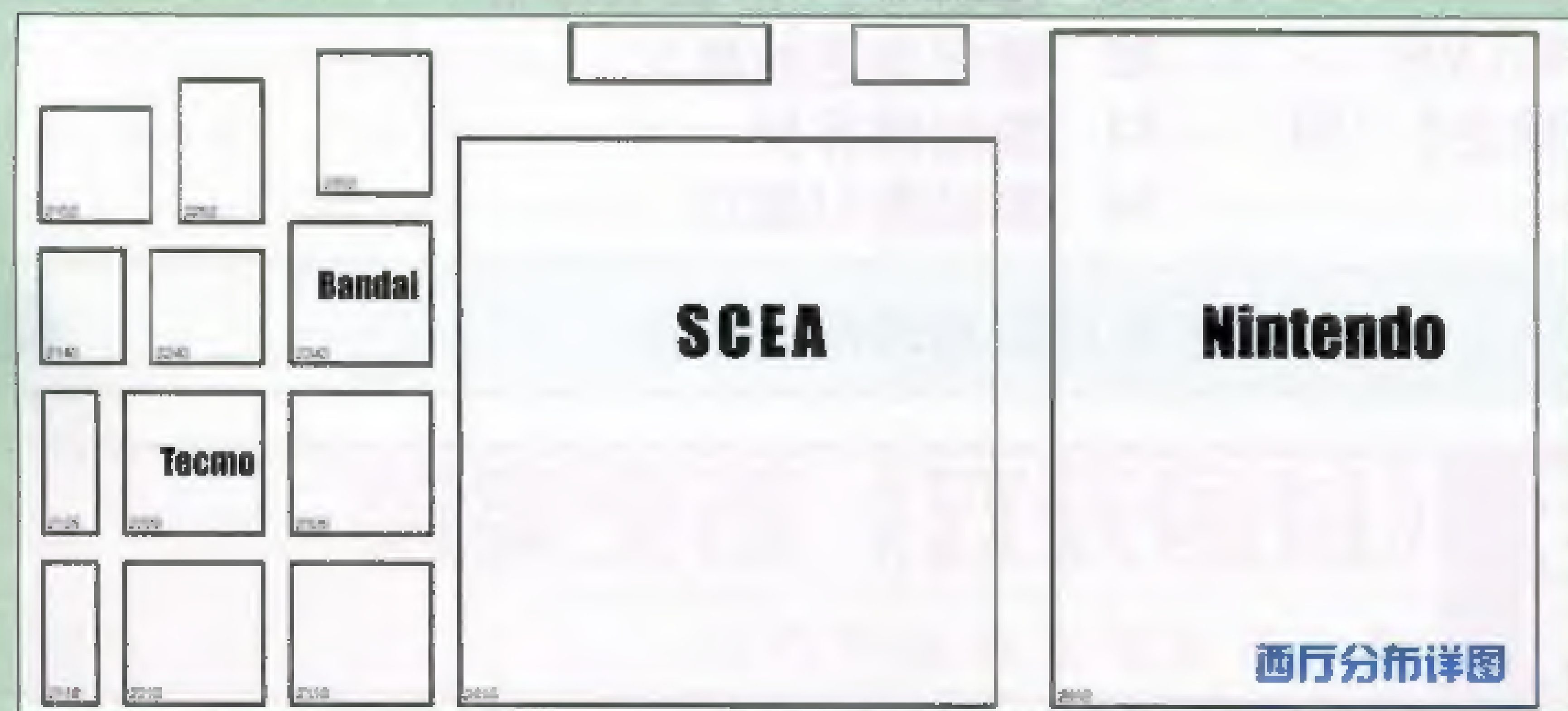
注2：以下所出现的“全家用机”名词，指的是该作品对应所有的家用机平台，即对应NGC、PS2、Xbox；“全平台”则指对应所有家用机及GBA平台。

场地分布

以下是这次E3展会展厅的地图。本次展会共有5个展厅，下面放出南厅及西厅的地图，以便大家能对E3展厅有一个整体的认识。从地图中大家可以发现，美国SCE（SCEA）、任天堂（Nintendo）以及微软（Microsoft）的展台面积仍是所有E3参展商中面积最大的3家公司。索尼与任天堂更是当中的“巨无霸”，但不知是偶然还是有意，最大的两家的展区居然还是紧紧挨在一起的，还真是“冤家路窄”啊。







新闻发布会日程表

按照惯例，每年E3之前就是游戏硬件商以及一些大型软件商召开新闻发布会的时候，虽然E3真正的展出时间是5月12～14日，但E3的宣传大战已经从E3之前的新闻发布会就开始了！以下是目前已知的新闻发布会日程表。注意，美国西岸的太平洋时间和中国的时差为15小时，基本上展会早上的时候就是我们的晚上，展会的晚上就是我们的早上，比如微软的发布会为5月10日晚上19：30，则中国时间为5月11日早上10：30左右。

5月10日	Square Enix	Square Enix的E3新闻发布会，这是Square与Enix合并之后首次在美国召开大规模新闻发布会，会上势必会有惊人的消息发表！
5月10日	Microsoft	微软的新闻发布会将在晚上19：30举行。面对各有全新“武器”公布的任天堂与SCE，微软又会如何对抗呢？
5月11日	Nintendo	激动人心的发表会将在当地时间上午10：30举行，NDS到底会是什么样子的，NDS游戏将会给我们带来什么样的全新游戏理念？
5月11日	SCE	SCE的新闻发布会将紧随任天堂之后举行。PSP到底是什么样子的？PSP最终性能及价格是否能在E3上确定下来呢？

Nintendo展出阵容

任天堂E3展上与SCEA同为最引人注目的参展商，不过与SCEA不同的是，任天堂的第一方软件（硬件商自开发软件）要远比SCEA丰富得多，除了以下丰富的多款重量级软件之外，任天堂之前透露的30款NDS软件还一款都没有公布！另有消息指出，任天堂的许多NGC上的新作将会与NDS进行联动，如新的《塞尔达传说：风之杖2》。

火纹 苍炎之轨迹	NGC	在GBA上推出两作《火焰之纹章》后，任天堂又决定在NGC上也“火”一把。
超级大金刚2	GBA	这次是移植SFC上的《超级大金刚2》，看来任天堂果然是一步一步地把SFC上的经典往GBA上搬啊。
Advance大战略	NGC	看来今年任天堂（Nintendo）是准备大力开发NGC上的传统游戏了。《Advance大战略》和《火焰之纹章》同属战棋类游戏，而且都在GBA上推出了两款新作，现在又都准备在NGC上也出个全新作，步调相当一致。
马里奥聚会6	NGC	一年一度的精彩小游戏集合，每个小游戏都可以多人参与，不折不扣的聚会游戏。
银河战士Prime 2	NGC	FPS形态的《银河战士Prime》大获成功，不辱“银河战士”的名号，也因此成为NGC上的另一张王牌，这次续作又会有怎样的提高呢？
马里奥故事2	NGC	美版名为《Paper Mario 2》，一款轻松可爱的RPG，不过也具有很多的动作要素。
星际火狐2	NGC	任天堂与Namco合作开发的大作，不过自去年E3之后就再也没有消息公布，这次E3能够定下发售日吗？
塞尔达传说：风之杖2	NGC	承续前作那完美的童话般的图像引擎，不过按照系列作的传统，游戏的副标题名应该不会直接使用前作的名称再加一个“2”。
马里奥聚会	GBA	“《马里奥聚会》系列”也将从今年起登陆GBA平台。
马里奥弹珠台	GBA	以马里奥为题材的弹珠台游戏，以任天堂的制作实力，即使是弹珠台游戏，也会具有极高的素质。
黄金太阳	NGC	未确定消息。如果属实的话，那么这将是今年第三款从GBA平台走向NGC平台的游戏了。
马里奥128	NGC	未确定消息。任天堂虽然几年前就做过该作的展示，但正统《马里奥》最新作仍是没有消息。
任天堂全明星大乱斗新作	NGC	未确定消息。前作《任天堂全明星大乱斗DX》是目前为止NGC上的最畅销游戏，这次新作的发表相信更容易让NGC玩家心动。据称本作将会有41位任天堂明星角色出场，比前作多出16位。


▲《银河战士Prime 2》是吸引FPS爱好者的利器。


▲《星际火狐2》具有丰富的玩法。

SCEA展出阵容

很明显，与任天堂相比，SCEA展台比较能吸引眼球的第一方软件并不是太多，更多的主要还是展出第三方软件（即由软件商开发的软件）。会不会SCEA把精力都集中在了开发PSP游戏？那么展会上是不是将公布大量激动人心的PSP游戏？不得而知。除了一般的游戏新作之外，SCEA也将会展出众多对应EyeToy的游戏，目前EyeToy也已经在全球范围内销售了350万台以上。

妖精战士新作	PS2	很有可能就是SCE之前就公布过的《妖精战士网络版》。
冠军：Return to Arms	PS2	这是今年2月刚刚发售的《诺拉斯冠军》（Champions of Norrath）的续作，前作大受好评，续作也迅速跟上。

（后接第4页）

游戏机实用技术 2004.6A TV GAME SEMIMONTHLY
总第104期 TV GAME 半月刊 2004年6月A



封面用图：最终幻想XII

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

①特鲁尼克大冒险3 ADVANCE ②SQUARE ENIX/CHUNSOFT ③RPG
④GBA ⑤トルネコの大冒険3アドバンス ⑥2004年6月24日 ⑦日版
⑧1～2人 ⑨自带记忆功能 ⑩容量未定 ⑪6279日元
⑫对应GBA专用通信对战线 ⑬推荐玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
MD	MEGA DRIVE，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A・RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A・AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S・RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

游戏光环 Gamehalo

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总　顾　问：李子奇　责任编辑：王　梓　杨　晶　编　委：陈汝康　董　磊　冯蔚晓　李昌奇　黎振基　刘志凌　钱维重　吴　淦　许清俊
社长/总编：司　马
常务副社长：马　力　一编室主任：高晓兰
编辑部主任：王　义　二编室主任：徐瑞金
执行主编：郑　翔　广告总监：刘　方
主　管：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
印　刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发　行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编　辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电　话：0931-8658378 8659130
传　真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年6月1日
定　价：人民币9.80元



（前接第1页）

Dark Cloud 3	PS2	《黑云》的美版名为"Dark Cloud"，《暗黑编年史》的美版名为《Dark Cloud 2》，因此这次的《Dark Cloud 3》到底应该叫做《黑云3》还是《暗黑编年史2》，我们只有到了E3才知道。
杀戮地带	PS2	SCEE前段时间才与开发商正式订下合约，确定《杀戮地带》为PS2独占作品。


▲《冠军：Return to Arms》再次在画面上先声夺人。


▲《杀戮地带》的确具有挑战《光环》的能力。

Microsoft展出阵容

看过上期我刊制作的"Xbox五连发"介绍的读者应该已经对以下《英雄传奇》、《翡翠帝国》以及《虚幻锦标赛2》这3款游戏有一定认识了。不过目前来看微软的展出阵容还显得有些诚意不够、气势不足，毕竟以下的游戏都已经公布过了，只能期待5月10日晚微软的新闻发布会爆出猛料了。据悉，微软将在新闻会上宣布正式收购业界著名游戏开发商BioWare，BioWare是目前欧美最著名的RPG厂商，可称之为欧美版本的Square Enix了。

英雄传奇	Xbox	去年E3就进行展出的作品，这次的完成度已经很高，毕竟游戏也定于9月1日发售了。
翡翠帝国	Xbox	前年在欧美众多游戏评选中，BioWare的《星球大战 旧共和国骑士》夺得了数项"年度最佳RPG"奖，这次开发Xbox独占的《翡翠帝国》更是为所有美式RPG爱好者所关注。
光环2	Xbox	Xbox上的压轴大作，超长的开发时间让人们对开发者追求完美的态度脱帽。
虚幻锦标赛2	Xbox	刚刚在不久前公布的又一款Xbox独占游戏，增加第三人称视角模式无疑是很贴近家用机玩家的。


▲就算《光环2》能如期在11月15日发售，那也和前作相隔了整整3年！


▲《英雄传奇》具有极高的画面素质。说起来，今年以来Xbox上真是RPG大爆发啊。

Konami展出阵容

到目前为止，Konami的展出阵容中都是之前公布过的作品，期待E3上Konami能够公布全新作品。另外《恶魔城》之父五十岚浩司目前透露，在开发完《奈落破坏神》之后，他将会继续开发《恶魔城》新作！

续・我们的太阳	GBA	小岛秀夫的个性作品即将推出续作了。
宇宙巡航机V	PS2	作品实际上应该是完成了吧？现在只是等待发售时机了。
潜龙谍影3	PS2	今年最激动人心的作品之一，小岛秀夫还会为这次展会制作全新的预告片吗？
奈落破坏神	PS2	五十岚浩司的新作，E3上我们终于可以看到本作的真正形态了。
新魂斗罗	PS2	超硬派动作射击游戏，感谢Konami！
寂静岭4	PS2/Xbox	这是该系列首次让PS2版与Xbox版同步推出。
幻想水浒传IV	PS2	日版已经定于8月份推出。
伊苏VI	PS2	原作为PC版，进行重新制作后本作将有很大变化。


▲目前公布的《奈落破坏神》画面让人想起"无双"。


▲《新魂斗罗》玩法较前作丰富了很多。

Namco展出阵容

Namco的展会带有非常多的悬念，如果《铁拳5》真能在这次E3公布的话，那么《铁拳5》就有可能在2005年3月之前发售。

Cold Fear	机种未定	除了一个酷的游戏名之外，游戏就再没有其他情报公布了。
山脊赛车6	机种未定	未确定消息。
铁拳5	机种未定	未确定消息。《铁拳》新作正在制作的消息之前就已经由Namco透露，现在的问题是Namco什么时候公布。的确，《灵魂能力II》在欧美高达300万套的销量很令Namco感到鼓舞，因此在本财年内推出《铁拳5》也就具有相当高的可能性了。传言指出这次E3上Namco将会公布4分钟的《铁拳5》影像，其中既包括游戏中的CG动画，也包括实际游戏画面。
脱狱潜龙II	PS2/Xbox	前作取得预料之外的成功之后，本作开始真正以大作的地位去运作。游戏预定将于年底发售。
吃豆人世界3	全家用机	一款以吃豆人为主角的平台类游戏，也就是类似《阳光马里奥》那样的游戏，不过也融入了Namco自己的许多创意，最新作与前作相隔了两年多了。
慢性死亡	PS2	以《铁拳》中的经典角色尼娜为主角的本作，这次展会应该会展出实际游戏影像了吧。


▲《慢性死亡》的开发会延缓铁拳小组开发《铁拳5》的进度吗？

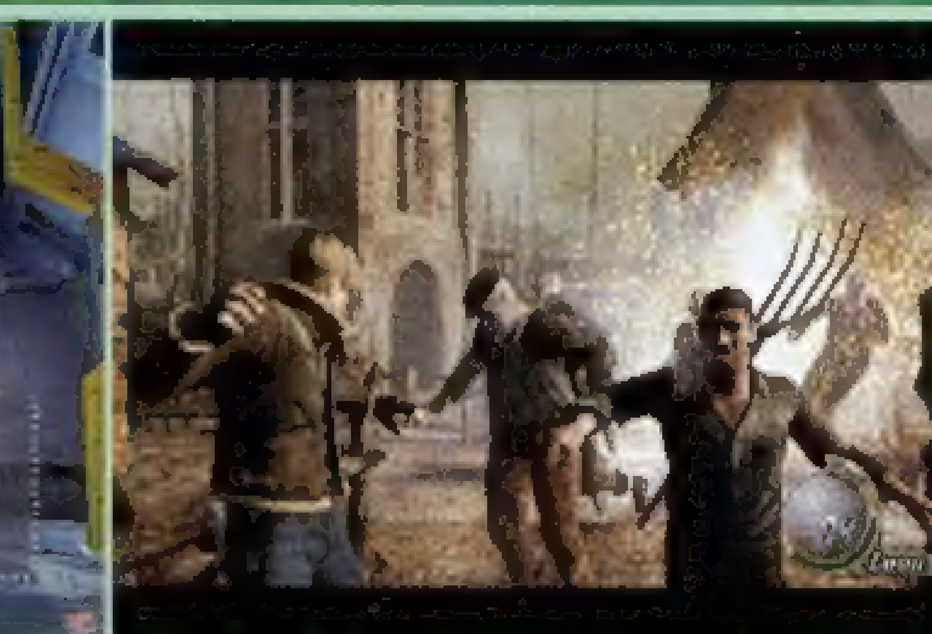

▲《脱狱潜龙II》画面较之前作有了长足的进步，不过游戏还要等到今年的圣诞期间才会发售。

Capcom展出阵容

看下面的展出阵容，突然发现Capcom对Xbox的支持似乎已经很少了……

杀手7	NGC	有三上真司参与制作的个性游戏。
洛克人纪念合集	NGC/GBA/PS2	这次的合集竟然是3机种一共出击。
洛克人X 突击任务	NGC/PS2	自公布之后SOUL就一直期待着的作品，希望本作能成为Capcom的第二张RPG王牌。
生化危机4	NGC	让人耳目一新的最新情报已经在之前公布过了，但对于这样的超大作，人们还想知道得更多、更多……
罗马之影	PS2	Capcom第一款专门针对欧美玩家的喜好而制作游戏。
圣诞惊魂夜	PS2	根据蒂姆・伯顿的电影改编。
红侠乔伊	PS2	终于公布了PS2版。
红侠乔伊2	NGC/PS2	两个版本将会同时进行发售。
鬼泣3	PS2	未确定消息。历来Capcom的系列游戏到了二代都会有一个质的飞跃，这个"规律"却对《鬼泣2》不适用，期待《鬼泣3》能够重振但丁雄风！
洛克人X8	PS2	未确定消息。前作《洛克人X7》虽然大胆采用3D画面，但在游戏性方面却无法令人满意，期待这个最新作能在游戏性方面回归Capcom硬派动作游戏天王的作风。
街头霸王III 三度冲击	PS2	历时数年，这款2D格斗"神作"终于肯移植到PS2上了。


▲《洛克人X 突击任务》画面相当漂亮。


▲《生化危机4》将更注重动作要素。

Sega展出阵容

据悉世嘉（Sega）将于E3公布6款全新作品，除了两款"光明"新作以及《世嘉超级明星》之外，还会3款新作会是什么呢？由于之前世嘉给人感觉沉寂了好一段时间都没有什么超大作公布，再加上Sammy入主世嘉的消息……因此世嘉在E3上作一次"绝地大反击"的可能性很高，以下传言中的世嘉新作多达8款就很能说明问题。另据来自欧洲方面的消息，世嘉可能会在E3时公布收购其他公司。

兽王记	PS2	最早于去年E3公布，但之后就几乎消声匿迹了。
猎头者：救赎	PS2/Xbox	已经公布很长时间了，发售日终于确定为8月14日。
光明之泪	PS2	这将是另一款《光明》的外传作品，游戏类型为A・RPG，角色设计为TONY，预定于2004年冬发售。
光明力量	PS2	最引人注目的作品之一，从标题上就可以看出，这将是"《光明力量》系列"的正统新作。游戏预定将于2005年发售，由世嘉旗下的Amusement Vision制作。

世嘉超级明星	PS2	同样是在展会召开之前紧急公布的游戏，游戏对应PS2周边EyeToy，玩家将可以在游戏中亲自与练城晶、索尼克等世嘉明星角色进行对战。开发组是Sonic Team。
莎木III	Xbox	未确定消息。可信度并不是很高，《莎木》毕竟是一款需要高投资的游戏，现在的Sega应该不会轻易去冒这样的风险，当然，也不排除Sammy和微软方面提供资金支持的可能……
铁甲飞龙传说II	Xbox	未确定消息。实际上《铁甲飞龙》RPG新作的传言早在去年就已经有了，网络上甚至还流传证明该作存在的"世嘉内部资料"，因此本作存在的可能性比较高。
疯狂出租车	全家用机	未确定消息。《疯狂出租车》在欧美非常受欢迎，不过在Xbox上推出的前作并没有取得意料中的好成绩。
超级猴球3	全家用机	未确定消息。"《超级猴球》系列"已经成为世嘉的王牌游戏之一，不过前两作只有NGC版。
OutRun 2	Xbox/PS2/PSP	未确定消息。世嘉超经典街机游戏的最新作，街机版已于去年推出。
VR战士 4 Final Tuned	Xbox/PS2/PSP	未确定消息。街机版将于7月推出。
Shinobi 忍 2	PS2	未确定消息。硬派动作游戏《Shinobi 忍》在日本及美国取得的成绩都还算不错，因此真正续作的推出可能性还是有的。
Spikeout X-treme	Xbox/PS2	未确定消息。该作的Xbox之前就已经被确认了，但PS2版是否存在目前就只属于传言了。



▲《世嘉超级明星》画面，记忆中好像世嘉从未制作过全明星之类的游戏。



▲《猎头者：救赎》加入了一位女性角色。　▲之前曾有人一度认为《兽王记》夭折了。

Square Enix展出阵容

单从下面的名单中我们暂时还看不到太多的新意，不过Square Enix的新闻发布会安排在5月10日，比三大硬件商都要早些，因此我们在等待NDS以及PSP之前，可以先行关注Square Enix会有什么大动作。

最终幻想VII：再临之子	DVD	要是《最终幻想VII：再临之子》成功了，Square Enix下一步会怎么做？是推出其他RPG的CG电影，还是推出游戏《最终幻想VII-2》？
最终幻想XII	PS2	Square Enix大胆地启用天才游戏制作人松野泰己担任总制作人，这将给"《最终幻想》系列"带来各方面翻天覆地的全新创意！
王国之心 记忆之链	GBA	至今发售日仍为确定，这次E3上应该会有个答案了。
王国之心II	PS2	本作将大量增加原创角色，这也将让"《王国之心》系列"变得更为独立，不过迪士尼经典卡通角色及《FF》经典角色的参与仍是必不可少的。
星之海洋III	PS2	该作美版是以日版的加强版《星之海洋III 导演剪辑版》为基础制作的，同样为双碟装，喜欢玩英文版的玩家要注意了。
最终幻想I・II	GBA	Square Enix花费了相当精力重新制作的系列原点作。

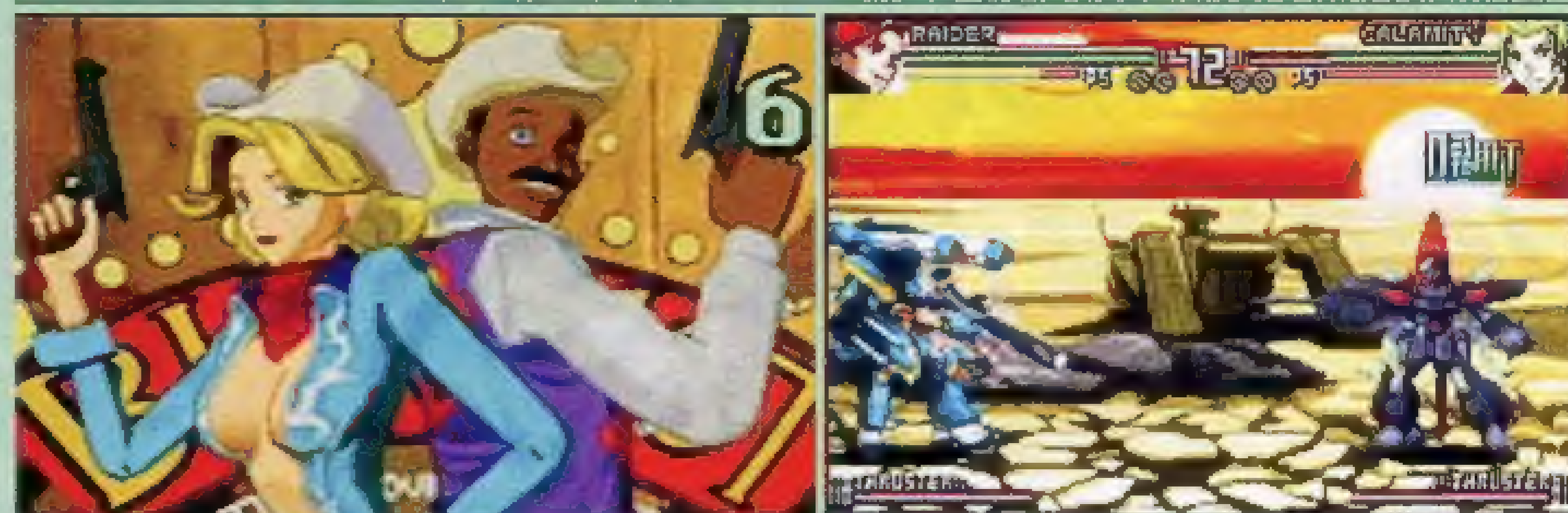


▲《最终幻想VII 再临之子》将让Square Enix开创更多的"业界首次"。　▲美版《星之海洋3》，凭原Square在北美的影响力，《星之海洋3》是否也因此能够在北美打下一片天地呢？

Bandai展出阵容

真不愧是Bandai（万代），果然所有的作品都和动画有关，高达游戏也有至少两款登场。

Cowboy Bebop	PS2	人气动画改编的游戏，游戏类型为动作冒险，美版预定10月发售。
数码怪兽世界4	全家用机	是一款具有A・RPG风格的系列新作，这次将在所有家用机上登场。
机动战士高达SEED Battle Assault	GBA	这将是一款以《高达SEED》为题材的对战游戏。
SD Gundam Force	PS2/GBA	以SD高达（Q版高达）为主题的清版类动作游戏，美版预定9月发售。



▲《Cowboy Bebop》采用卡通渲染技术来处理画面。　▲《机动战士高达SEED》以格斗形式进军GBA。

其他厂商展出阵容

这里将众多欧美厂商展出情况作一个提要，主要还是选择了一些大家都共同关注的游戏。另有官方消息，本届E3上Eidos将不会展出《古墓丽影7》，由于前作《古墓丽影 暗黑天使》让很多玩家感到有些失望，Eidos因此决定将该系列最新作的制作权由Core交给了Crystal Dynamics（近作是《凯恩的遗产》），《古墓丽影7》可能将于2005年夏季上市。

手足兄弟	PS2/Xbox	Ubisoft也将开发时下热门的二战题材游戏，游戏的故事其实非常类似美国热门剧集《兄弟连》
孤岛惊魂 本能	PS2/Xbox	Ubisoft，把近期PC上刚刚推出的人气的FPS游戏在家用机上重新制作。
波斯王子2	全家用机	Ubisoft，去年的《波斯王子》果然是大出风头，拿下了几个国际上的游戏大奖，这次《波斯王子2》将会在前作引擎的基础上，增加更多的要素来丰富游戏的玩法。
Crash Twinsanity	PS2/Xbox	VU Games，《古惑狼》的正统续作，与前作也相隔了两年多。
半条命 2	PC/Xbox	VU Games，去年E3风头出尽的FPS大作，但目前有传言指出该作遭遇可能继续延期的困扰。
小龙斯派罗：英雄的尾巴	PS2	VU Games，系列最新作，小龙斯派罗展开新的冒险。
蜘蛛侠2	全家用机	Activision，随着今年电影的上演，游戏只要不是太差，肯定还是能够大卖。
托尼・霍克 地下2	全家用机	Activision，最成功的滑板游戏，最新作仍以《地下》为名。
真实犯罪2	全家用机	Activision，前作《真实犯罪：洛城街头》也算是获得了广大玩家的认可，Activision于是再接再励。
SSX 4	全家用机	EA，超人气滑雪板游戏又将推出新作。
时空分裂者3	全家用机	EA，以科幻故事为题材的FPS系列游戏新作。
哈利・波特与阿兹卡班的囚徒	全家用机	EA，《哈利・波特》游戏最新作将与电影同步推出。
指环王 第三纪	全平台	EA，以ACT为类型的《指环王III》之后就是RPG类的《指环王 第三纪》了。
极品飞车 地下狂飙2	全家用机	EA，前作让"《极品飞车》系列"提升到一个新的高度，不论是地位上还是销量上。
神偷：致命之影	Xbox	Eidos，"《神偷》系列"的第三作，这次加入了大量第三人称视角要素。
横冲直撞3	PS2/Xbox	Atari的全力之作，看过本期杂志的介绍之后大家肯定对这部典型的欧美游戏有了认识。
终结者3：救赎	PS2/Xbox	Atari，这款作品将一雪去年底《终结者3》第一款游戏所遭受的恶评。
幽游白书2	GBA	Atari，有够快，《幽游白书》都出到2了。



▲《终结者3：救赎》，这才是《终结者》游戏应该达到的素质。　▲《指环王 第三季》，印象中EA在家作机上的RPG并不是很多。



▲可爱的《小龙斯派罗》又将出场了。　▲憨憨《古惑狼》又回来了。

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

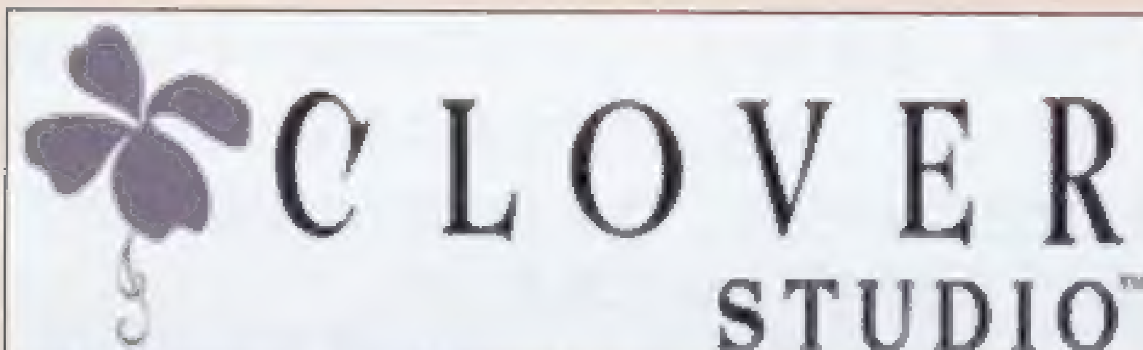
游戏·情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

特报 折返点 深入报道+评论"Capcom成立分社Clover Studio"

文：太阳黑子工作室 Darkbaby



自2003年初以来，曾经名声在外的业界老铺Capcom就长期处在内忧外患中。迁本家族投资不动产失败导致严重亏损数百亿日元，该社2002年度财务决算因此大幅度赤字，为了偿还债务该社甚至不得不让出了企业象征物的大阪总部Capcom大厦的所有权。Capcom对应各大硬件平台的软件销量也都出现了严重滑坡，其力挺任天堂NGC主机的经营策略更是饱受投资者的质疑，因为与经营层存在着不可调和的分歧，长期主持软件开发大局的干将冈本吉起一怒挂冠而去。街机业市场的极度萎缩，使得Capcom被迫宣布从这片过去赖以孕育成长的土壤全面撤退。到了2003财务年度，Capcom的厄运似乎并没有任何转机的迹象，NGC的ACT名作《红侠乔伊》叫好不叫座的现象令人扼腕叹息（2003年累计销量为10万套），而PS2百万级超大作的最新作《鬼武者3》更以不足前作一半的销售成绩铩羽而归，若非《怪物猎人》在临近尾声时"拉出了一根漂亮的小阳线"，Capcom 2003年于主流家用机平台的软件销售成绩完全可以用"一败涂地"来总结（去年年末商战发售GBA《洛克人EXE4》意外热卖，但却因为Capcom出货预测失误而错失了突破百万的最佳时机，这或许也算是社运不济的另类体现？）。

2004年4月21日，Capcom在东京都涉谷举行了大型发表会，宣布将于同年7月1日正式成立由Capcom本社100%出资的子会社Clover Studio，（编注：英文Clover原意为苜蓿）该会社资本金为9000万日元，社长为原Capcom第四开发部本部长稻叶敦志，新会社以原第四开发部成员为核心总计64名开发人员，其中包括了"《生化危机》系列"之父三上真司和主持制作了《鬼泣》和《红侠乔伊》等名作的神谷英树等大将。Capcom社长迁本宪三在开场白中说明了Clover Studio的设立是为了促进创造力和开发力达到世界最高等级而做的大胆尝试，同时期待在独立核算体制的严酷环境下能促使员工们更加努力工作。Capcom的迁本春弘专务董事表示期待新会社未来的成就能够与本社各开发部相互刺激并形成良性竞争。Clover Studio社长稻叶敦志在演讲时指出："成功的游戏并不仅仅是1和0的机械组合，实际应该像栽培植物那样进行精心浇灌耕耘，这样才有可能创造出充满感情的作品！"发表会现场播放了《红侠乔伊2》(NGC/PS2)《红侠乔伊》(PS2)和《大神》(PS2)3部新作的影像，其中首次公开发表并预定2005年发售的《大神》凭借着浓郁的日式水墨画笔触引起了强烈反响。Clover Studio成立发表会的尾声以稻叶敦志和三上真司的亲切握手而终了。

Clover Studio的成立无疑是Capcom进行大规模企业改造的具象化体现。实际上Capcom的企业改造早在去年初由迁本春弘正式接替冈本吉起统



▲Capcom社长迁本宪三在会上讲话。



▲Capcom专务董事迁本春弘。

括软件开发事务的那一刻起就已经展开，直到今日才逐渐浮出水面，足可见其中之艰难坎坷程度。会社经营业绩低迷和内部管理混乱造成了Capcom一年多以来人才严重流失，冈本吉起出走时将原Capcom名古屋开发部尽数席卷而去，同时Capcom为节省开支忍痛裁员100人，撤消及合并表现欠佳的原隶属于东京分社的第五、第六开发部（第六开发部的作品《鬼泣2》、《混沌军势》无论口碑和销量都不尽如人意，遭到解散在情理之中）。巨额财务赤字导致了Capcom的开发预算日益捉襟见肘，已经难以实现全方位展开的预定计划，该社今年初的主力大作《鬼武者3》因为收缩开支的缘故不得不草草完工，其广告宣传力度也远不如前两作，结果销量受到了严重影响。许多



▲全新作品《红侠侨伊2》。



▲《大神》又将是一款极有创意的作品。

员工因为不满会社执意将大量人力物力糜费于对应NGC平台的软件开发而纷纷出走。又鉴于NGC平台目前低迷不振的境况，Capcom必须尽快调整战略姿态，但如何处置倾向于任天堂阵营的第四开发部就成了一桩非常棘手的难题。第四开发部核心的三上工房过去曾经是Capcom与任天堂合作战略的重要桥梁，如果贸然追究经营责任对之进行清算势必对外界造成与任天堂分道扬镳的强烈印象，此举完全与迁本宪三目前力求柔软化对应各大硬件势力的方针背道而驰，另外将这个原先得到最高经营层全面支持的合作计划完全归罪开发人员显然也有失公允。第四开发部过去曾经是Capcom在PS时代中兴的主要功臣，近年来涌现了三上真司、神谷英树、小林裕幸等一大批大名鼎鼎的开发精英，层出不穷地推出了《生化危机》、《恐龙危机》、《逆转裁判》等诸多脍炙人口的优秀作品。从某种角度上看第四开发部已经成为了Capcom社内实力最为雄厚的开发团体。然而如古人所云的"芝兰当道，不得不除"，为了平息社内的严重对立情绪、为了尽快修复和索尼交恶的关系，Capcom必须对第四开发部进行某种外科手术，采用分社化的手段把部分"障碍"分离出去无疑是让各方面都感到满意的体面结果。

Clover Studio虽然说是一种体面的流放，但Capcom并没有愚蠢到把那些开发精英弃之不顾或拱手送人，相反新会社的设立是经营策略上的一种大胆尝试，成功的话有可能因此再次振兴饱经创痍的Capcom。Clover Studio所采用的独立核算财务体制将促使经营者更理性地进行管理运作，而员工们则必须全力以赴提高工作效率，我们根据该社目前所发表的三款游戏进行分析就不难得出以上的结论。Clover Studio几乎可以算是原亲任天堂势力的集合体，但三部发表作品均对应主流硬件平台PS2，这说明了三上和神谷等开发者的发展思路逐渐趋于理性化。而以目前区区六十余人的规模要同时进行三款以上的游戏开发，更何况Clover Studio的开发计划不会仅限于目前发表的三款，其中部分员工还要继续参与NGC《生化危机4》的制作，其工作量之大更可想而知。（编注：Clover Studio目前的新员工招聘计划正在

本文观点只代表作者意见，与本刊立场无关。

进行中）另外首批游戏的品质也关乎未来Clover Studio这个品牌的存亡，绝对不容许有丝毫的懈怠，因此今后的一年多时间将是非常艰苦的草创期。从迁本春弘专务取缔役的发言中可以窥测到一个非常残酷的现实：除了《红侠乔伊》以外Clover Studio几乎可以说是白手起家，在该社真正凭借自身实力在业界站稳脚跟前，Capcom本社不会提供任何现有的知名品牌，未来必须由他们自己去创造。Capcom早在年前就有计划地进行了软件品牌和原制作人的“资产剥离”，PS2《生化危机 逃出生天》正是此中的经典标志物，事实证明离开了三上真司和第四开发部参与制作的“《生化危机》系列”虽然销量和品质与本社经营层预期尚有不小差距，但显然并非毫无成功希望。对于Capcom而言，一旦Clover Studio无法顺利打开局面，那么所舍弃的不过是一批失去商业价值的过气制作人而已，对Capcom现有知名品牌的损害将会被抑制到最低。如果Clover Studio分社化成功，Capcom势必进一步仿效Konami等国内外同行将本社的游戏开发部门逐一子会社化并实现分拆上市，如此可以达到其进一步向投资者募集开发资金的目的，最终将形成商业运作的良性循环。



▲三上真司在会议的最后发表讲话表示“以往的各种过错、误会都是自己个人经历的重要财产。”（左为稻叶敦志）

Capcom为确定Clover Studio的社长人选也煞费一番苦心。原本无论从资历还是号召力等各方面考量，社长人选都非三上真司莫属，而且子会社所有的员工又几乎都出于三上工房门下，但是鉴于此君之前与任天堂过从太密，言行举止又缺乏领导者含蓄稳健的气度，为了能够让Clover Studio顺利走上跨平台发展的道路，经营层将立场相对中立且精明强干的稻叶敦志推到了台前。原出身于Human的稻叶敦志原本在日本TV游戏界属籍籍无名之辈，Capcom为刻意栽培着实耗费了一番心力，先将之任命为第四开发部本部长，再连续出席GDC2004等各大业界盛会，此番出任社长不过是水到渠成而已。稻叶敦志这样的角色执掌新会社Clover Studio的权柄，想必能够让业界各大势力都感到满意。Clover Studio将跨平台发展而不再为一家一姓效力已经是确定无疑的事情，但是目前存在的疑问点还有很多，Capcom与任天堂的合作计划是否将随着Clover Studio的成立正式宣告结束？三上真司未来是否还将参与“《生化危机》系列”等作品的开发制作？传闻中三上与宫本茂的大型合作项目是否还存在？所有的问题将随着时间的推移而给出完美答案。

Clover Studio的社标就是一颗四叶苜蓿，四叶苜蓿在欧洲神话中代表着幸运的象征。如今的TV游戏产业存在着太多人力无法控制的不确定因素，优秀作品无法大卖的事例早已经屡见不鲜，初代《红侠乔伊》便是很直观的例证，从某种意义上如今发售全新游戏的风险程度已经丝毫不亚于赌博，四叶苜蓿或许就是Capcom经营层对于Clover Studio这个脆弱的新生事物最由衷的祝福了。稻叶敦志的发言中阐述Clover Studio将为追求“游戏原点”而孜孜努力。所谓的“游戏原点”是近年来包括任天堂、Namco等在内的一些游戏老铺苦苦执念的话题，各自都有着完全不同的诠释，从Clover Studio目前发表作品的创作理念来看，其对“游戏原点”的理念是期望能够抛弃所有影响游戏流畅度的细枝末节，让玩家能够实实在在体验到纯粹的游戏快感。

Clover Studio是一个人才、技术和创作理念兼备的新生实力派软件开发团队，其目前所欠缺的，或许仅仅是上帝的眷顾而已……

（编注：Clover Studio官方阐述了其社标及会社名的含义：一、四叶苜蓿象征幸运；二、Clover表示热爱创造，Clover = Creative Lover）

特报 索尼2003财年利润下滑40%

索尼（Sony）于4月27日发表2003财年索尼全集团的业绩。2003财年索尼销售额比上一年增长0.3%为74964亿日元，营业利润比上一年减少46.7%为989亿日元。其中游戏部门的销售额比上一年减少了18.3%为7802亿日元，游戏部门（SCE）的营业利润比一年减少40%为676亿日元。（SCE的营业利润仍占索尼集团总营业利润约三分之二）索尼利润减少的主要原因在于集团所进行的重组，另外在超薄型电视及数码家电方面没有及时赶上业界潮流也是重要成因之一。

PS2软硬件销售数据表

（统计时间：2003年4月1日～2004年3月31日）

	地域	2002年度	2003年度（比）	累计
硬件	日本	305万台	428万台（+40%）	1698万台
	美国	1162万台	732万台（-37%）	2953万台
	欧洲	785万台	850万台（+8%）	2479万台
	合计	2252万台	2010万台（-11%）	7130万台
软件	日本	3760万套	4100万套（+9%）	1亿2600万套
	美国	9210万套	1亿200万套（+11%）	2亿6400万套
	欧洲	6020万套	7900万套（+31%）	1亿8200万套
	合计	1亿8990万套	2亿2200万套（+17%）	5亿7200万套

从左边这份“PS2软硬件销售数据表”上可以看出，SCE惟一没有增长的就是美国方面PS2硬件的销售，毕竟PS2在美国的销售数已经达到趋向于饱合的2900万台了。PS2的软件销售则呈现“疯狂”增长的趋势，PS2完全进入了“收获期”，PS2软件销售增长最快的是欧洲市场，而日本地区虽然也增长了9%，但软件销售数甚至只有欧洲地区的一半左右。



PS方面，PS硬件2003财年全球销售数仍有331万台，目前PS硬件全球合计销售数已达9972万台；PS软件2003财年全球销售数则为3200万套。

而这次索尼游戏部门利润减少的最重要原因，是由于SCE对宽带适配器的投资、对次世代游戏机的开发投资以及对PSP的投资，因此SCE部门虽然利润下滑40%，但依然可以算是成绩骄人，有理由相信将于2004年底发售PSP的SCE在2004财年的成绩会更加优秀。

2004财年SCE全球软硬件出货计划

PS2主机	1400万台
PS主机	100万台
软件合计	2亿5000万套

SCE还公布了对2004财年全球软硬件出货量的预计（见左表），另外对于PSP，SCE目前预计2004年内PSP的出货量为300万台。索尼会长兼集团CEO出井伸之表示对PSP充满期待。

软件 世嘉公布两款《光明》全新作

世嘉（Sega）于4月下旬紧急宣布其“光明计划”启动，并公布3款“《光明》系列”新作，包括：GBA《光明力量 暗龙复活》（即初代《光明力量》的重新制作版，欧版率先于4月30日发售）、PS2《光明之泪》、PS2《光明力量》新作。



▲世嘉目前所公布的“光明计划”宣布画，这里我们可以看到《光明之泪》及《光明力量》新作的LOGO。

作为世嘉旗下的王牌系列游戏之一，“《光明》系列”一直都活跃在游戏界，但“《光明》系列”中真正的重量级分支——“《光明力量》系列”却已经有近6年没有最新作的消息了，因此这次PS2《光明力量》最新作的公布对于“《光明力量》系列”的爱好者来说，绝对可以说是“惊天动地”！目前PS2《光明力量》最新作还没有更进一步的情报，发售时间暂定为“2005年”。

另外根据目前所得到的情报，PS2《光明之泪》游戏类型为A·RPG，游戏的角色设计为日本著名插画师TONY，其画风惟美而细腻，TONY的加入必将为“《光明》系列”带来全新的风采。《光明之泪》的发售时间预定为2004年冬。

关于《光明之泪》及《光明力量》新作，世嘉将于E3前夕及E3上公布更多的情报，敬请各位读者期待我们的追踪报道。



▲这幅著名的《寄生前夜》阿雅插画就出自TONY的笔下！期待TONY为《光明之泪》制作的角色。

特报 日本有3440万位游戏玩家

根据最近CESA（日本计算机娱乐软件协会）的一篇报道显示，2003年日本的玩家人数达到了人口总数的37%，这个数字比起2002年的25.6%来说上升了12个百分点之多。也就是说现在日本国内有3440万人是游戏玩家，其中包括897万手机游戏玩家和343万网络游戏玩家。

但讽刺的是，虽然越来越多的日本人开始玩游戏，但他们在这上面的花的钱却越来越少。CESA的另一份报告显示日本电视游戏市场的总值在不断下降中，2003年的日本游戏市场与上一年相比下降了11%，仅为4462亿日元（约合41.1亿美元），还不到1997年高峰时期的60%。2003年，硬件市场销售额下降了16.7%为1372亿日元（约合12.6亿美元），软件市场销售额也下降了8.2%，为3091亿日元（约合28.5亿美元）。



CESA同样对韩国市场做了调查，2003年韩国玩家人数占人口总数的61.8%，其中有66.3%是PC网络游戏玩家，19.8%是PC单机游戏玩家，电视游戏玩家只有4.9%。问到玩家为什么热衷于玩游戏时，日本玩家大多选择了“能有更多机会与朋友或同事交流”，而韩国玩家的选择是“能掌握更多使用电脑和互联网的技能”。

特报《小死神》开发者谈PSP

Digital Eclipse已经是一家业界老鸟，到目前为止，已经在11个平台上开发了70款游戏，之后与ImaginEngine合并并以Backbone的名字重生。在上个月的游戏开发者会议（GDC 2004）上，Backbone高级制作人克里斯·查拉（Chris Charla）公开了PSP的第一款游戏《小死神》，同时也讲解了PSP平台的强劲处理能力和绘图性能，让挤满会场的人们感受到了PSP的精彩。Gamespot近日对克里斯进行了一次采访，以下是采访的节选：

Gamespot（以下简称GS）：说到PSP，你们是怎么决定为这款新平台开发游戏的？



克里斯·查拉（以下称克）：对我们而言，一开始就对PSP很感兴趣。我们对于掌机游戏设计很有经验，我们还有相当强劲的跨平台3D引擎。PSP自从去年E3公布以来，我们很清楚它将会是一款有足够机能支持我们引擎的主机。

GS：你们在加入PSP阵营之前做过什么研究？

克：我们做了一大堆的研究。当规格首次公布时，我们就已经整理了一份十分详尽的白皮书以让我们可以在得到模拟器或者硬件之前率先投入开发。实际过程并没有听上去那么容易，因为没有一台PC能够与PSP的规格直接比较。此外PSP有一些十分高级的视频模式，这也是相当复杂的事。

GS：你们从索尼那里得到了什么帮助？

克：索尼确实非常令人敬畏。我想他们对于无法更快地给我们提供信息都感到愧疚。每次我们有了问题，他们都会尽快给出答案。

GS：你认为PSP的玩家会是哪些人？

克：个人而言，我们认为会是一些大学生，以及18～34岁的年轻人。正如DVD功能促进了PS2的普及，我想PSP的电影播放功能将有利于它的普及。我非常期待在该平台上玩游戏，我也不想在飞机上拿着个笔记本电脑看电影。

GS：PSP游戏的开发过程与GBA有何不同？

克：有很大的不同。从开发过程上来说，开发PS游戏与开发其他家用机游戏（PS2、Xbox、NGC等）一样。

GS：当一个开拓者，做人们没有做过的事情是否会很孤独呢？

克：不会，我们已经习惯了，我们很喜欢这样的状况！我们非常高兴能够探索新领域。我想这对于大家都是一次很好的锻炼。我们的工程师们都很喜欢在探索新平台的过程中获得创意。

特报 Xbox让微软1季度亏2亿美元

微软（Microsoft）集团于日前向华尔街和投资者公布了2004年第一季度财政报告（注：微软的年度报告是在夏季，这次公布的是2004年第一季度的报告），报告显示该集团共8个部门本季度的财政利润为13.2亿美元，而去年同期利润则为21.4亿美元。利润的下滑主要是因为高达5.01亿美元的股利派发费用，以及近来微软与Sun Microsystems的一项费用高达18.9亿美元的交易巨额。



微软宣布本季度Xbox销量比去年同期上升30%，不过微软表示这次Xbox销量上升主要归功于不久前的降价。微软预计到6月底Xbox的累计销量将会达到1450～1600万台，届时Xbox Live用户将会达到100万。本季度微软家庭娱乐部门总收入为5.3亿美元，去年同期为4.53亿美元。不过由于所销售的Xbox成本高昂，卖得越多亏得越多，该季度Xbox部门亏损2.09亿美元。尽管如此微软还是有大批现金可以用来打消耗战，在本季度末，微软共持有560亿美元现金流量，比3个月前又多了30亿美元！

软件 大陆PS2连续发售两款新作

4月28日索尼（Sony）在大陆连续发售了《恶魔猎人2》及《超级泡泡龙2》两款对应大陆PS2的游戏，售价都是标准的168元人民币，这已经是大陆PS2的第五款及第六款游戏了。

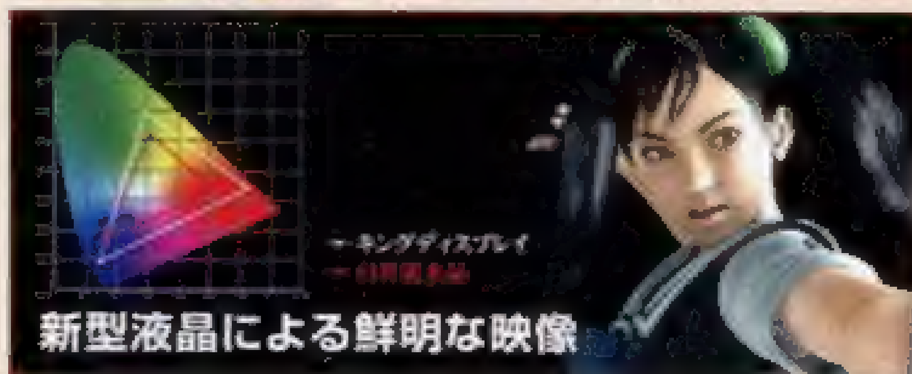


《恶魔猎人2》就是Capcom的经典动作游戏《Devil May Cry 2》，我刊译名为《鬼泣2》，《鬼泣2》去年1月于日本上市，日本累计销量为45万套，美国地区同步上市，最终也有34万套的销量。这次《恶魔猎人2》保持大陆PS2游戏的一贯特色，将游戏简体中文化了。值得注意的是，和之前的《捉猴啦2》一样，《恶魔猎人2》是中国大陆地区独占中文化，之前索尼及Capcom并未在中国香港及中国台湾推出过繁体中文版。《恶魔猎人2》也是Capcom正式进军中国家用机市场的第一弹。



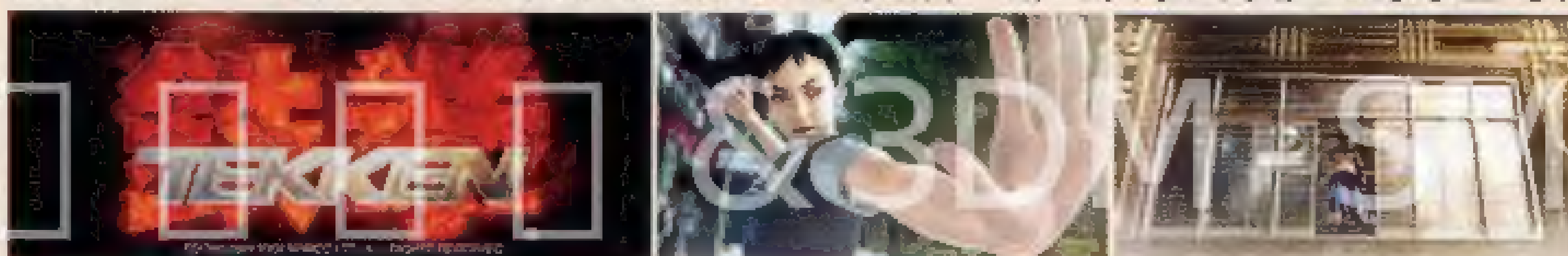
《超级泡泡龙2》是由Taito出品的经典益智游戏“《泡泡龙》系列”中的一作，基本规则仍然是非常简单：3个同色泡沫连在一起就可以消除。对于许多女生玩家来说本作具有“致命”的吸引人。另外索尼也配合游戏上市，举办名为“玩《超级泡泡龙2》，索尼彩电捧回家”的抽奖促销活动，只要4月28日～5月30日期间在上海及广州两地购买《超级泡泡龙2》，就可以参与抽奖，索尼最终将会送出3台29寸索尼电视机。

特报 铁拳开发组最新动画公布



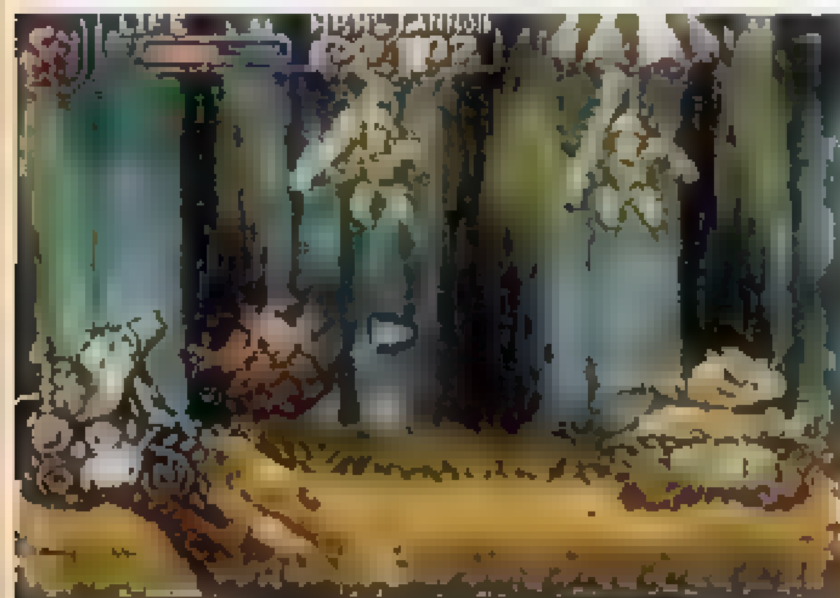
截稿前紧急特报！日本著名的博彩机生产商Yamasa日前宣布将与Namco开发一款以《铁拳》为题材的博彩机，这台博彩机不但具有高性能的处理器以及新型的液晶显示屏，最令人惊讶的是，Namco的铁拳开发组亲自操刀为这台博彩机制作了CG动画，从目前Yamasa所公开的宣传动画上可以看出，铁拳开发小组制作的动画水准保持“《铁拳》系列”一贯的超高素质！

想不到《铁拳5》还没公布，《铁拳》博彩机先行出击。联想到年初Sammy公布旗下的《北斗神拳》博彩机取得了史无前例50万台的惊人销量，这也许就是Yamasa及Namco决心投注精力开发这样一款《铁拳》博彩机的缘由吧。



新闻短波

■SNK Playmore确定将于7月22日发售GBA《合头弹头Advance》，游戏新增加了"合头弹头卡"（Metal Slug Card）系统。



■据悉目前索尼正与美国的投资公司进行合作，希望能够收购美国老牌电影发行公司米高梅（MGM），最高收购资金可能将达到50亿美元，索尼与投资公司将各分担15亿美元现金，其余则会通过借贷等方法获得。

■SCEE将于欧洲发售F1赛车游戏最新作《Formula One 04》，游戏中将收录2004年F1赛季的赛队、驾驶员及赛道为最新资料，本作发售时间定于6月。



■ATARI正式确认"《龙珠Z：武道会》系列"将推出第三作，本作仍由Dimps开发，游戏将于E3上作进一步公开。

■4月20日，韩国方面将发售字幕完全韩语化的《最终幻想X-2》，不过本作并不是以《最终幻想X-2》最初版本制作，并非移植自《最终幻想X-2 国际版＋最终任务》。负责本作在韩国销售工作的"EA韩国"表示，"之前的《最终幻想X》尽管是英文版，但仍销售了近6万套，因此我们相信本作能够取得更好的销售成绩。"



■NGC上的王牌FPS《银河战士PRIME 2》目前已经定下正式的副标题名为"Echoes"（回声），美版发售日也定为今年11月18日。另外本作将具有最多可以4人参与的对战模式。



■著名的顽皮狗开发组日前宣布《杰克3》将会是系列最后一作，这一消息也得到了SCEA的确认。而顽皮狗的创始人Jason Rubin在完成《杰克3》之后也将离开顽皮狗开发组。

■日本DORASU公司宣布将推出一款名为《CURRY HOUSE CoCo一番屋》的游戏，这是以日本的咖喱连锁店"CURRY HOUSE CoCo一番屋"为题材制作的动作游戏，玩家可以在游戏中体验作为店长的乐趣，还可以玩到以咖喱食品为题材的迷你游戏以及问题游戏。游戏将于5月20日在PS2上发售。



■又有一款以饮食为题材的游戏，SUCCESS正开发一款名为《吉野家》的游戏，以日本一家由1899年起就创业的牛肉饭连锁店"吉野家"为题材来制作，玩法是"接客ACTION"，玩家将在游戏中担任接待员。游戏将于5月27日在PS2上发售。

■《宇宙巡航机V》将具有让玩家在通关后可以继续游戏的设定，最多可以让玩家通关256次。

■Eidos宣布与英国Climax订下合约，Climax将开发一款全新的赛车游戏，名为《Crash 'N' Burn》，游戏宣称将注重于"火爆而又危险的驾驶"，在线模式下，游戏将对应最多16人同时进行对战。E3上本作将会作进一步展示，对应平台为PS2及Xbox，发售时间定于今年秋。



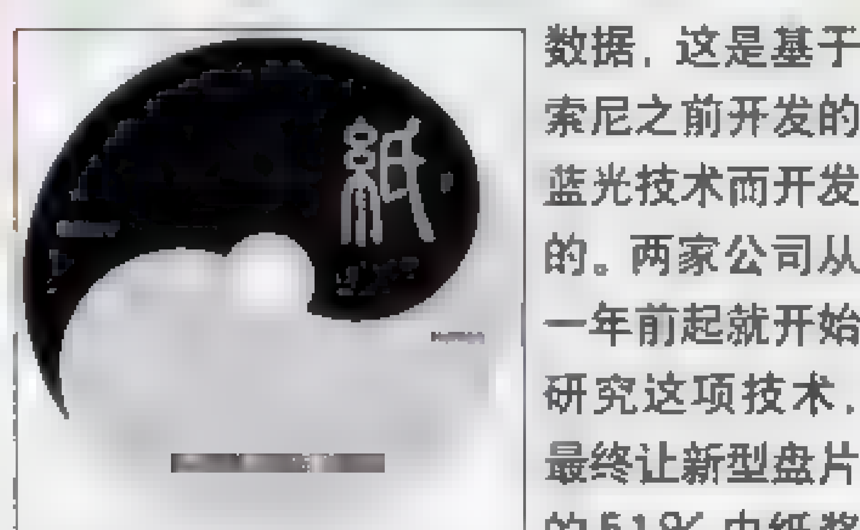
■EA的"《战地》系列"（Battlefield）宣布将推出家用机版新作，第一弹是PS2上的《战地·现代战斗》（Battlefield：Modern Combat），最多支持24人同时在线进行对战，开发组仍是系列前几作的Digital Illusions。游戏还对应USB的Headset（耳麦），可以在网络对战时进行语音通讯。



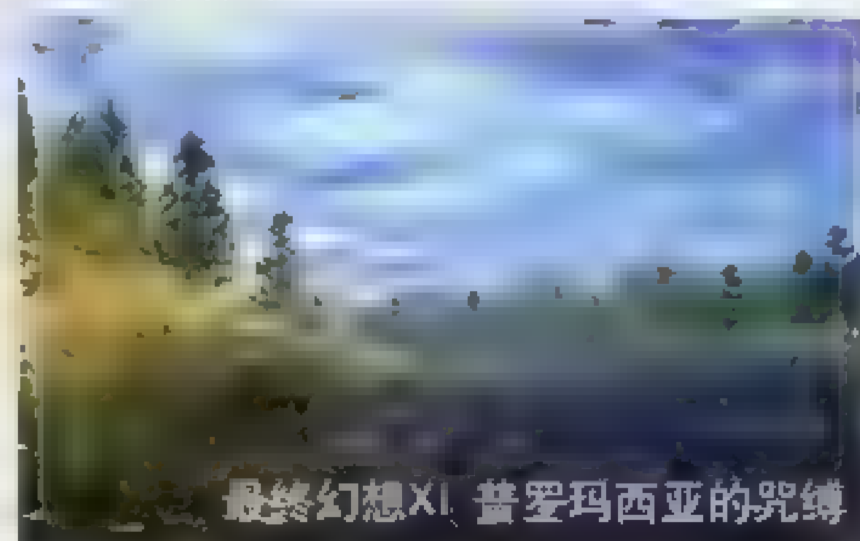
■美国摇滚乐队COLD为Midway的《超能力特警》（Psi-Ops：The Mindgate Conspiracy）专门创作了一首名为《With My Mind》的歌曲，目前该歌曲的音乐影像（MV）已经完成。《超能力特警》定于6月14日发售，平台为PS2及Xbox。



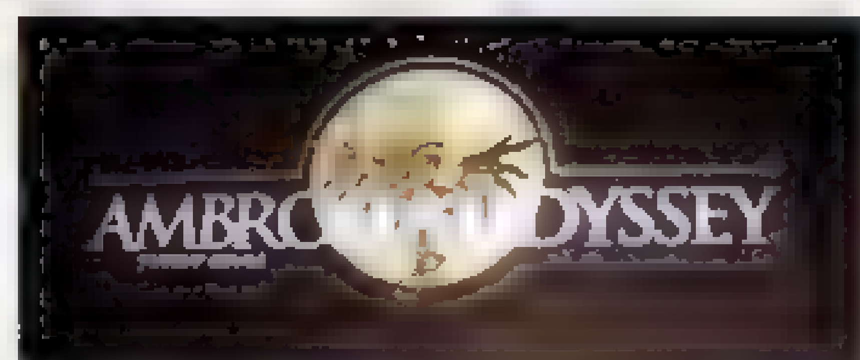
■索尼与日本的Toppan印刷公司合作开发出一种"纸盘"，这种盘能够存贮25GB的数据，这是基于索尼之前开发的蓝光技术而开发的。两家公司从一年前起就开始研究这项技术，最终让新型盘片的51%由纸浆构成。Toppan发言人表示，"纸盘"相较之原来的光盘，不但更薄，还可以不怕变形，"纸"盘也有助于减少盘片生产的成本。不过目前该项技术仍处于实验阶段。



■Square Enix连续公布两款对应PlayOnline的新作，一款是《FFXI》的新资料片《最终幻想XI 普罗玛西亚的咒缚》，预定2004年秋发售；另一款是《前线任务在线》，预定2005年发售。



■Square Enix于去年东京游戏展上公布的PS2新作《Ambrosia Odyssey》（暂译：神食奥德赛）将于近期公布最新情报，本作游戏类型为网络A·RPG，但单人游戏模式也是游戏的重要组成部分，担任游戏开发的是Square Enix的第10开发事业部的五井智久。



■EA于4月27日正式宣布将在今后发售的EA游戏中加入对Xbox Live的支持，从今年秋起发售的4款EA SPORTS运动游戏，以及3款非运动游戏都将可以对应Xbox的网络模式。

■索尼公布PS2网络适配器的在全球的出货量为350万台，其中日本为50万台、北美为280万台、欧洲为20万台。

■"东京游戏展2004"已经确定今年的主题为"为全世界的人带来新的感动"，展会于9月24日召开，主题的含义是"希望游戏界能够创造出前所未有的新游戏性、新感动，这种感动能够跨越国界、跨越时代，游戏产业也将以此为基础，让这个世界的娱乐获得进化。"可以说东京游戏展越来越注重于"全球向"了，这次制定的主题用意就非常明显。

TOKYO GAME SHOW

■Taito将于2004年7月发售PS2平台的《彩京射击游戏合集Vol.1 打击者 1945 I&II》。《打击者 1945》（1995年推出）及《打击者 1945 II》（1997推出）是彩京的射击游戏代表性，其里程牌式的射击游戏新理念令所有的射击游戏爱好者疯狂。



■DSI Games宣布将发售一系列Namco授权的GBA游戏，包括：《脱狱潜龙》、《我流忍者》、《Smashing Drive》、《吃豆人世界》和《吃豆小姐的疯狂迷宫》。

■GBA用的"动画播放卡"也将登陆美国，而且首部对应的动画片是具有举足轻重地位的《口袋妖怪》动画片，售价为19.99美元的"动画播放卡"将于6月21日在美国发售，附送两集《口袋妖怪》动画。美国任天堂的乔治·哈里森指出："这是一个具有里程碑意义的事件。而《口袋妖怪》动画将只是便携影视娱乐普及革命的第一步！"



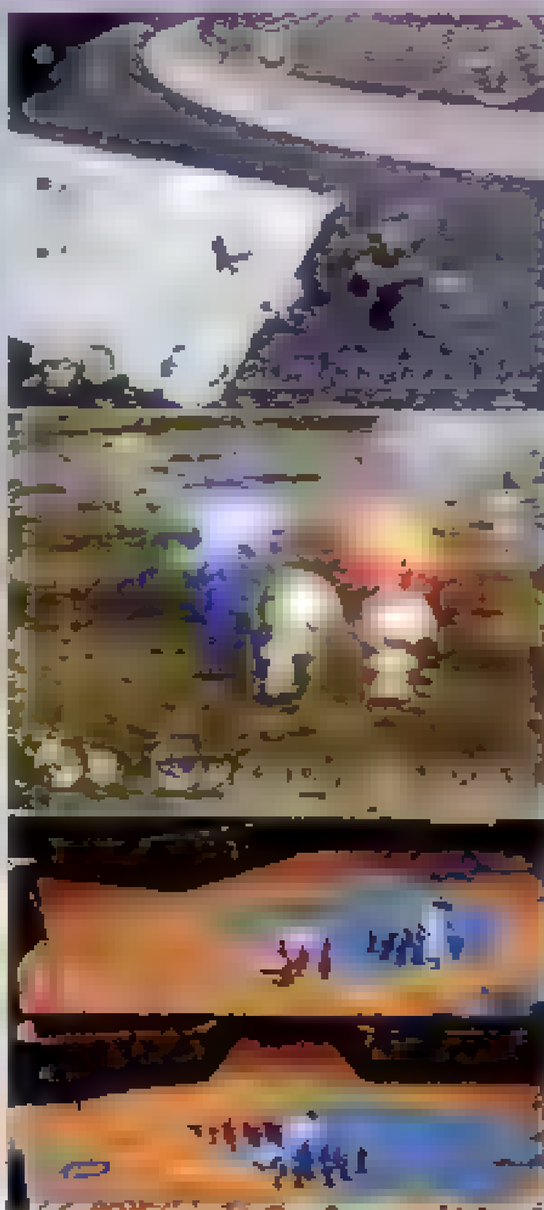
■Ubisoft宣布了2003财年的业绩，其中《分裂细胞》各版本的合计销量为600万套、《波斯王子》的销量为240万套、《彩虹六号3》的销量为220万套、《分裂细胞 明日潘多拉》到目前为止的销量为170万套。



新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

PIKMIN 2	NINTENDO	RTS
NGC ピクミン2	2004年4月29日	日版
对应NGC GBA专用通信线 e Card读卡器		全年龄





NGC上另类的即时战略游戏《PIKMIN2》已经在本月发售，游戏的玩法基本与前作一样，玩家要操作主人公指挥那群名叫"PIKMIN"的生物去干各种事情，攻击怪物，寻找宝物，拆除障碍等等。与前作不同的是，本作多出了一名主人公——路伊，玩家此次要同时控制奥里马和路伊两个人进行游戏，他们两人可带领不同的PIKMIN队伍去分头干不同的事情，因此对玩家的协调操作和统筹能力有了更高的要求。本作PIKMIN的种类也由原来的3种增为5种，游戏的战略性得到一定程度的提升。

微软拉力锦标赛2	Microsoft	SPG
Xbox		



微软为自家主机全力打造的顶级竞速大作。前作就已表现非凡，是Xbox主机上少有的热卖作品。本作中虽然仍在同一平台上推出，但是由于采用了最新的图像技术，画面比起前作来更加华丽逼真，游戏中对于周围环境的描绘更是亮点之一。游戏的操作十分容易上手，无论是新手还是老手都可以轻松体验驾驶的乐趣。除了可以二人分屏对战之外，本作还特别加强了网络方面的要素，其实前作在这点上就表现得相当不错了，这次还会有什么令人惊异的表现呢？就让我们一起期待吧！



PlayStation2

月份	日期	中文名	原名	类型	厂商	售价
5月	5月3日	特警判官：判官对死神	Judge Dredd: Dredd Versus Death	ACT	Evolved Games	39.99美元
	5月3日	怪物史瑞克2	Shrek 2	ACT	Activision	49.99美元
	5月3日	荒野大镖客	Red Dead Revolver	ACT	Rockstar Games	49.99美元
	5月4日	虹吸战士：最后关头	Syphon Filter: The Omega Strain	ACT	SCEA	49.99美元
	5月6日	范·赫辛	Van Helsing	ACT	VU Games	49.99美元
	5月6日	战国无双	Samurai Warriors	ACT	KOEI	49.99美元
	5月7日	欧洲杯2004	UEFA Euro 2004	SPG	EA SPORTS	39.99美元
	5月11日	变形金刚 AMARDA	TRANSFORMERS AMARDA: Prelude to Energon	ACT	Atari	49.99美元
	5月15日	侍魂V	Samurai Shodown V	FTG	SNK Playmore	售价未定
	5月19日	武刃街	Bujingai: The Forsaken City	ACT	TAITO	售价未定
	5月27日	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	ETC	ATENA	6090日元
	5月27日	超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO	8379日元
	5月27日	足球王国 试验版	Football Kingdom Trial Edition	SPG	NAMCO	3980日元
	5月27日	战车前线	[illegible]	[illegible]	ENTERBRAIN	8190日元
	5月27日	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	GUST	7140日元
	5月27日	世界拉力冠军赛3	WRC3	RAC	SPIKE	[illegible]
	5月27日	电车GO！最终章	电车でGO！FINAL	SLG	TAITO	7140日元
	5月27日	血腥咆哮4	BLOODY ROAR 4	FTG	HUDSON	7140日元
	5月31日	夜胆侠	DareDevil	ACT	Encore Software	39.99美元
6月	6月1日	前线任务4	FRONT MISSION 4	SLG	SQUARE ENIX	49.99美元
	6月10日	樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	IREM	7140日元
	6月10日	烈火之炎 FINAL BURNING	烈火の炎 FINAL BURNING	ACT	KONAMI	6279日元
	6月17日	寂静岭4	SILENT HILL4 The Room	AVG	KONAMI	7329日元
	6月24日	吸血鬼恐慌	Vampire Panic	AVG	Sammy	7140日元
	6月24日	侍魂 零	Samurai Spirits Zero	FTG	SNK Playmore	7140日元
	6月24日	J联盟 创造职业球会！'04	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04	SLG	SEGA	7140日元
	6月24日	[illegible]	3年B组 金八先生 传说の教坛に立て！	AVG	CHUNSOFT	7140日元
	6月24日	[illegible]	Memories Off それから	AVG	[illegible]	[illegible]
7月	7月15日	EyeToy：运动吧	アイトーイ スポーツ	ETC	KONAMI	售价未定
	7月22日	宇宙巡航机V	Gradius V	STG	KONAMI	7329日元
	7月29日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK	7329日元
8月	8月5日	EyeToy：提猴啦	サルアイトーイ	ETC	SCE	售价未定
	8月19日	幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI	7329日元
夏季	夏季预定	剑豪3	剑豪3	ACT	元气	售价未定

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

虹吸战士：最后关头

SCEA　ACT

PS2

Syphon Filter: The Omega Strain　2004年5月4日

推荐玩家年龄 17岁以上





1999年初《虹吸战士》发售之后，迅速成为PS平台上的超级黑马级动作游戏大作。系列化后《虹吸战士》的故事不断演进，但自第三作《虹吸战士》出现一些倒退之后，"《虹吸战士》系列"似乎就开始沉寂了下来。终于，经过数年的等待之后，系列第四作的《虹吸战士 最后关头》将在PS2平台登场，如天马行空一般的关卡设定将再次向喜欢高难度的玩家发出挑战。主角Gabe Logan与虹吸病毒的抗争仍将在新作中继续，游戏的整体感觉仍将保持系列作品一贯的独特流畅操作感，老玩家可以完全放心。

范·赫辛

VU Games　ACT

Multi

推荐玩家年龄 13岁以上



根据人气偶像巨星休·杰克曼主演的暑期强档猛片《范·赫辛》改编的同名游戏，虽然向来根据电影改编的游戏在品质方面难以同电影一样令人满意，不过有着明星做陪衬，无论是电影迷还是游戏迷都应该尝试一下。本作采用了时下流行的动作游戏类型，从目前的画面看来有点类似《恶魔城》和《鬼泣》。在演出阵容方面，不但由原演员参与脸部的动作捕捉，声音方面也会采用原演员配音，这样一来对于各位电影迷的吸引力就非同一般了吧？不论怎样这都是值得尝试的游戏。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体　发售日　售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年5月3日～2004年8月19日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

5月	5月3日	怪物史瑞克2	Shrek 2	ACT	Activision	29.99美元
	5月6日	范赫辛	Van Helsing	ACT	VU Games	29.99美元
	5月24日	**马里奥对大金刚**	**Mario VS. Donkey Kong**	**ACT**	**NINTENDO**	**29.99美元**
	5月27日	银河战士 零点任务	Metroid Zero Mission	ACT	NINTENDO	4800日元
	5月28日	JA A丸 Jr.传承记	じゃじゃ丸Jr 传承记	ACT	JALECO	4800日元
6月	6月10日	马里奥对大金刚	Mario VS. Donkey Kong	ACT	NINTENDO	4800日元
	6月17日	**索尼克 ADVANCE3**	**ソニック アドバンス3**	**ACT**	**SEGA**	**4800日元**

NINTENDO GAME CUBE

5月	5月3日	怪物史瑞克2	Shrek 2	ACT	Activision	49.99美元
	5月27日	瓦里奥世界	ワリオワールド	ACT	NINTENDO	5800日元
年内	2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	售价未定
	2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM	售价未定
	2004冬预定	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM	售价未定
	2004冬预定	**火焰之纹章 苍炎之轨迹**	**ファイアーエムブレム苍炎の轨迹**	**S·RPG**	**NINTENDO**	**售价未定**
	年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	NINTENDO	售价未定
	年内预定	马里奥故事2	マリオストーリー2	RPG	NINTENDO	售价未定
	年内预定	大金刚 第二章	ドンキーコンガ DISK 2	ACT	NINTENDO	售价未定

Xbox

5月	5月3日	怪物史瑞克2	Shrek 2	ACT	Activision	49.99美元
	5月3日	荒野大镖客	Red Dead Revolver	ACT	Rockstar Games	49.99美元
	5月4日	**微软拉力挑战赛2**	**Rallisport Challenge 2**	**SPG**	**Microsoft**	**49.99美元**
	5月5日	天诛参 回归之章	天诛参 回归之章	ACT	FROM SOFTWARE	6800日元
	5月6日	范·赫辛	Van Helsing	ACT	VU Games	49.99美元
	2004夏预定	死或生在线	DOA ONLINE	FTG	TECMO	8800日元

亚洲排行榜 UCG CHARTS

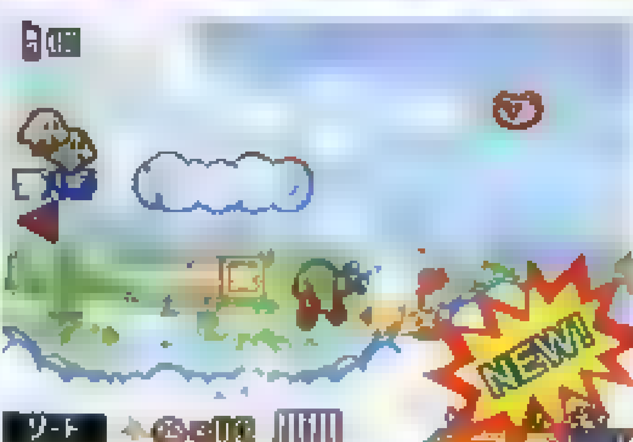
本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年4月12日～4月18日

1位 GBA 星之卡比 镜之大迷宫

NINTENDO ■ACT ■2004年4月15日■18万8800套■累计18万8800套



可爱的卡比再度出击！这次卡比带着3名同样可爱的同伴一起行动，使用手机呼叫同伴可以解开一些不能独立破解的谜题或者援助卡比。更多的变身种类让游戏的内容更精彩。另外，卡比和前作一样可以变身成林克形态哦！

2位 PS2 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

SQUARE ENIX ■RPG ■2004年3月25日■6万300套■累计151万18500套



越来越让人佩服"《DQ》系列"的长卖能力，过了这么久还能有如此高的销量。不过这应该也与4月的大作数量过少有直接的关系吧。不仅如此如今在国内开始玩《DQ》的玩家也越来越多了，相信游戏本身的乐趣，是吸引大家的一大关键吧。

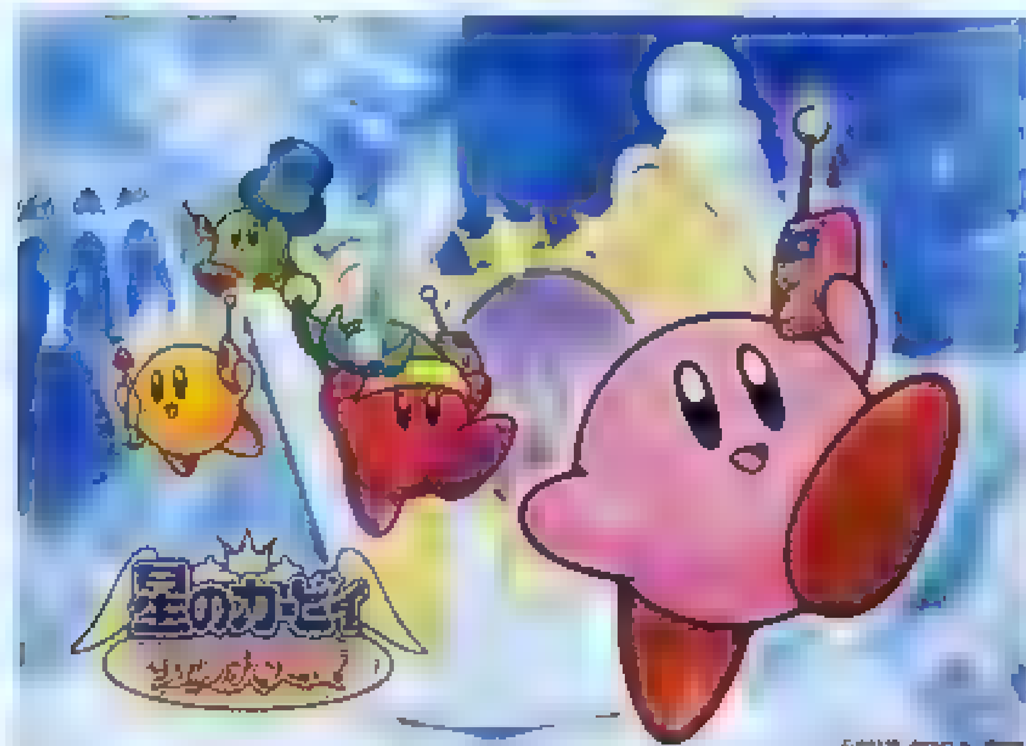
3位 GBA 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险

BANPRESTO ■ACT ■2004年4月16日■1万8900套■累计1万8900套



曾经在日本红透半边天的恶搞动漫作品《蜡笔小新》在销声匿迹了一段时间后再次登上游戏平台。这次依然以其最得意的ACT形式登场。与GB版的几作《蜡笔小新》相比，新作依然能体会到小新的各种爆笑动作。

4	FC迷你版 超级马里奥兄弟 NINTENDO ■GBA ■ACT ■2004年2月14日■1万8900套■累计46万[illegible]套
5	红海2 NEW! KOEI ■PS2 ■ACT ■2004年4月15日■1万7900套■累计[illegible]万7900套
6	口袋妖怪 火红 NINTENDO ■GBA ■RPG ■2004年1月29日■1万4900套■累计[illegible]6万1700套
7	真・三国无双3 帝国 KOEI ■PS2 ■SLG ACT ■2004年3月18日■1万2200套■累计28万7200套
8	信长之野望 天下创世 KOEI ■PS2 ■SLG ■2004年4月1日■1万670套■累计5万9700套
9	职业棒球之魂2004 NAMCO ■PS2 ■SPG ■2004年4月1日■1万600套■累计8万7900套
10	怪物猎人 CAPCOM ■PS2 ■MMORPG ■2004年3月11日■1万500套■累计27万1000套



日本排行榜总括

NINTENDO出品的游戏真的有非一般的吸引力，《星之卡比 镜之大迷宫》刚发售两天，销量就已经直追20万大关，实在让人不得不佩服。不过论素质而言，本作的休闲度和可爱度的确不能小看，而且增加了召唤同伴的系统让游戏更有魅力。《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》依然稳居于前三的排名，果然是日本"老大"！而《口袋妖怪 火红·叶绿》的总销售量已经超过了200万套，毕竟是GBA上的"镇山之作"嘛！

等级上升！

看到本期的排行榜是否觉得特别与众不同？没错！从本期开始，日本排行榜除了正式改名成为"亚洲排行榜"外，其结构与版式都进行了一次"大换血"。有前几期开始增加的欧美排行榜，再加上强化后"亚洲排行榜"，UCG的排行榜已经成为了涉及范围最广的一个栏目！亚洲排行榜除了有最新两周的日本游戏销量情况外，还有由"短信排行榜"担任的"UCG排行榜"！也就是说，读者们参加短信排行榜时所发送过来的游戏名称有可能改变这个国内权威排行榜的排名。不过这期由于截稿日期的关系，最新一周的"日本排行榜"并未能及时为大家送上，希望读者们能见谅。另外，"短信排行榜"的得奖者名单也将会正式搬迁到这里，让各位参加的读者更方便地查阅。

本期短信排行榜

2004年4月16日～4月28日

1 [illegible] [illegible]

没想到在失恋的时候玩这一款游戏感觉会非常的好，我建议失恋的朋友们一定要试试！（江苏 Edison）

2 [illegible] [illegible]

原来明智左马介比我还胖啊……游戏一开始，本能寺大门一开，左马介一走来，一看……比例失调……好胖啊！（安徽读者）

3 [illegible] [illegible]

如果让我来操纵中国队，世界杯早就不是梦想了！（江苏读者）

4 [illegible] [illegible]

每天不能没有你！没了你就好像打游戏没有了控制器；晚上玩GBA没有背光灯一样！所以我真的太需要你了！（广东 夏志杰）

5 [illegible] [illegible]

不将此游戏轰爆个七八遍怎对得住我那食了半个月泡面的胃呀！吼！（上海 王晓诞）

本期的短信排行榜正式确定了板块，在以后的日子里，大家将会见到一个充满活力且属于自己的排行榜出现。本期的第一位是每作必过百万的日本"国民级"作品《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》，看来除了日本以外，在国内一样受到广大玩家的喜爱。细心的玩家应该会发现本期的短信排行榜除了比上一期更有"份量"外，还会发现每个上榜的游戏后面都增加了一个表示该游戏占票数的百分率和一段由玩家所附加的简短评语。其实这些也是排行榜逐渐完善的一个步骤，今后玩家在发送当周游戏名称的同时也要记得在后面加上一句评语和自己的名字哦！

参加短信排行榜的方法：发送TP＋本周正在玩的游戏名称＋姓名到33557770，有机会获得GBA SP和精美礼品。

"短信排行榜"得奖名单

本周获得GBA SP的读者是来自贵州的136××××2400

精美礼品得奖者

135××××1872	广东	135××××3030	上海
135××××3436	广西	139××××3321	吉林
137××××4242	广东	135××××3505	北京
138××××6868	江苏	138××××9515	浙江
139××××1628	安徽	136××××2398	广西
137××××1717	天津	139××××5777	新疆
1[illegible]××××953	北[illegible]	[illegible]××××1[illegible]74	[illegible]
[illegible]39××××048	江苏	136××××2139	云南
[illegible]××××[illegible]	上海	135××××2[illegible]	河南
136××××1919	广东	139××××1095	上海

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为2004年4月12日～4月18日）

1 搏击之夜2004
■ EA Sports ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年4月5日

2 搏击之夜2004
■ EA Sports ■ XBOX ■ Sports ■ 2004年4月5日

3 NBA Ballers
■ Midway ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年4月5日

4 Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉
■ Ubisoft ■ XBOX ■ Action ■ 2004年3月23日

5 Resident Evil Outbreak
生化危机 逃出生天
■ Capcom ■ PS2 ■ Adventure ■ 2004年4月1日

6 TOCA赛车手2：究极赛车模拟
■ Codemasters ■ XBOX ■ Driving ■ 2004年4月13日

7 NBA Ballers
■ Midway ■ XBOX ■ Sports ■ 2004年4月5日

8 口袋妖怪竞技场
■ Nintendo ■ GC ■ Strategy ■ 2004年3月22日

9 ESPN大联盟职棒
■ Sega ■ XBOX ■ Sports ■ 2004年4月6日

10 MVP棒球
■ EA Sports ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年3月9日



过了一周，《搏击之夜2004》及《NBA Ballers》的排名仍保持与上一周相同。倒是《分裂细胞：明日潘多拉》（以下简称《明日潘多拉》）以及《生化危机 逃出生天》的排名倒过来了，其实《明日潘多拉》的发售日比后者还要早，由此可以判断，《明日潘多拉》人气要高过《生化危机 逃出生天》。另外注意一下二者的评级，《明日潘多拉》只被评为T级（13岁以上推荐），而不是M级（17岁以上推荐），这倒是很让SOUL意外，要知道，"《潜龙谍影》系列"除了GBC版的以外，所有作品在美国都被评为M级，T级也就意味着《明日潘多拉》将可以被更多的人玩到。

3月美国硬件销量数据

硬件	3月份	上月数据	累计数
PS2	29万4437台	36万3千台	2322万6879台
Xbox	19万8445台	20万4千台	838万4051台
NGC	16万3028台	13万7千台	729万7191台
GBA	49万6614台	35万3千台	2123万7545台

GBA的销量已经完全把所有家用游戏机的销量远远地抛在了后面，GBA的累计销量也和PS2的2322万非常接近了，掌机市场的高速成长是所有人都有目共睹的。正是因为掌机市场的可怕市场潜力，才会有今年E3上任天堂将与索尼共同公布次世代掌机的空前盛况出现。

相较之GBA的战果累累，NGC就令人担心了，负于PS2可能已经让任天堂不好受了，现在更负于Xbox……在家用游戏机市场，任天堂可以说是首次在美国遭遇挫折，之前的NES、SNES、N64在美国都是无往不利的。任天堂并不会轻易放弃，年末的《生化危机4》在美国应该是很具有"杀伤力"的，但还不够，今年E3上任天堂应当会公布更多NGC上的杀手锏。



3月美国游戏销量榜

序	游戏译名	发行商	销量（套）
1	MVP棒球2004	EA	47万3559
2	忍者龙剑传	TECMO	36万2441
3	口袋妖怪竞技场	任天堂	34万2603
4	007所有或一无所有	EA	24万2844
5	分裂细胞 明日潘多拉	Ubisoft	21万5372
6	MX释放	THQ	15万9993
7	极品飞车 地下狂飙	EA	13万2546
8	索尼克 英雄	SEGA	13万1241
9	受难	Midway	12万9795
10	潜龙谍影 孪蛇	KONAMI	12万2435
11	最终幻想XI 硬盘套装	SQUARE ENIX	11万5343
12	南梦宫博物馆	NAMCO	11万4387
13	生化危机 逃出生天	CAPCOM	11万3333
14	NFL STREET	EA	11万2848
15	荣誉之战	SCE	10万9998
16	黑手党	Gathering	9万9767
17	超级马里奥ADVANCE 4	任天堂	9万零418
18	银河战士 零点任务	任天堂	8万6543
19	顽皮小海绵 SpongeBob	THQ	8万4514
20	光环	MICROSOFT	8万3338
21	龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	8万2160
22	酷比狗 Mystery Mayhem	THQ	7万7015
23	海底总动员	THQ	7万6632
24	NBA LIVE 2004	EA	7万4632
25	泰戈·伍兹PGA巡回赛2004	EA	7万2762

◆橄榄球、篮球、棒球、冰球是美国的四大球类运动，每项运动都是赚钱机器，每项运动都有相关的热门游戏推出。棒球游戏虽然不如橄榄球及篮球游戏那么疯狂，但照样能在排行榜上称王称霸。注意，棒球游戏《MVP棒球2004》仍是由EA出品，不愧是运动游戏巨鳄啊。◆《忍者龙剑传》果然不负重望，虽然游戏2月就发售了，但到了3月份仍占踞了综合销量榜的第二位。◆《MX释放》（MX Unleashed）是一款比较特别的摩托车竞速游戏，也可以说是一款疯狂版的摩托车，这也正是体育游戏与体育运动的区别之一，体育游戏可以满足你对一些运动的幻想，比如说你想用摩托车和直升机竞速吗？《MX释放》中就可以实现你的梦想。◆《顽皮小海绵》（SpongeBob SquarePants），顽皮小海绵是去年在美国一跃而起的电视卡通人物，去年与它相关的商品共实现了8亿美元销售额，因此以它为主题的游戏自然也就孕育而出了。《顽皮小海绵》还将推出同名电影。◆《史酷比狗》（Scooby Doo：Mystery Mayhem），同样是卡通人物，相关卡通电影《狗狗震2》也刚刚于3月底在美国公映。◆《潜龙谍影 孪蛇》在日本的销售成绩并不令人满意，大家因此而关注该作在美国的销售成绩吧，3月9日在美国发售的该作1个月下来的成绩是12万套以上，虽然在美国这样的成绩还不算是很好，但也比在日本的销量"好看"很多了。


自2003年11月发售以来，《极品飞车 地下狂飙》已经在全世界销售了超过500万套，本作制造了"《极品飞车》系列"新的神话！也因此EA近日宣布，《极品飞车：地下狂飙》续作已经在开发中。

排行榜中有相当多游戏并非近期才发售，如《极品飞车 地下狂飙》、《索尼克 英雄》、《南梦宫博物馆》、《超级马里奥ADVANCE》、《海底总动员》等等，这些游戏都是2004年之前发售的，现在时间已经是2004年3月了，这些游戏仍能如此大热卖，这再一次说明美国游戏市场游戏的销售是很有生命力的，而在日本市场，这种上一年的游戏仍能在次年的3月份大热卖的情况是完全不可想象的。



文：邪魔天使

火焰之纹章 苍炎之轨迹 | NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS | S·RPG

NGC | ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 | 预定2004年冬 | 日版

价格未定



距离家用机版的《火焰之纹章》（以下简称《火纹》）的最新作已经是5年前的事了，虽然近年的《封印之剑》、《烈火之剑》都有不俗的表现，但相信很多玩家都想在家用机上看到阔别已久的《火纹》，毕竟当年N64上的那款若隐若现的《火纹》已经伤了太多人的心。不过好在这样的情况并没有出现在NGC上，就在各位《火纹》FANS望穿秋水之时，新作的《火纹》如同一颗重磅炸弹在玩家之中炸开了花，《火焰之纹章 苍炎之轨迹》（以下简称《苍炎》）也让一些对NGC持观望态度的玩家安下了心，因为出手的时间到了！

CHARACTER



艾克 Ike

用兵团团长古雷尔的儿子，自身作为一名用兵参与用兵团的战斗，勤于修炼，是一名剑术高手。

评价：首先《火纹》FANS会欢呼三声，因为这次主人公的发色又变回了传统的蓝色，而且这次《苍炎》的主角不再是什么王子贵族，的确是有所突破，不过让我们来仔细看看他与其父古雷尔，说实话，古雷尔怎么看都不像是艾克的亲生父亲，我们甚至可以猜测有这么一个老套的故事：某王国的国王在临终前将自己的儿子交与自己的骑士团长，让他带自己的儿子逃离这里，然后这名骑士就将王子当作自己的儿子抚养长大——这不是《外传》么（……）



艾克的妹妹，经常帮助兄长和父亲，在背后默默地支持着骑士团。她随身携带的"纪念纹章"是母亲的遗物。

评价：清纯可爱的少女，不过她是否能够成为同伴上场作战还是一个未知数，最使人在意的就是那枚可疑的"纪念纹章"，因为我们都知道，这款游戏的名字叫《火焰之纹章》，纹章从来就是一个很重要的故事线索，所以这枚纪念纹章是大大的可疑！

STORY



故事发生在群雄割据的迪利乌斯大陆。因为是战乱年代，在每个国家的国镜线附近都会有不同的佣兵军团。一天，自小在佣兵团长大的艾克救助了一名被追杀的女性，而这位女性竟然是克利米亚王国的公主。公主告诉艾克，由于克利米亚王国遭到德因王国的攻击，她不得不前往友国加利亚。答应了公主雇佣佣兵团的请求，艾克一行成为了公主的护卫护送她前往目的地免受德因的追捕。

他们前往的加利亚王国是一些形态接近于野兽的人居住的王国，加利亚王国接受了公主，并且为了帮助克利米亚王国他们决定与德因王国开战。战争终于席卷了整个大陆，并让整个大陆陷入了一片恐慌之中。



古雷尔 Grail

艾克与米丝特的父亲，用兵团的团长。他的过去就像谜一样。为人严格公正，深受部下的信赖。

评价：不出意外是个剑战士，不出意外应该是个特厉害的人物，不出意外会挂掉——但是，请注意，他的过去是一个谜，相信IS不会让这个设定白白浪费掉，在游戏中应该有所交代，要不就太对不起玩家了。



佣兵团的见习参谋，曾经为了拓宽见识而去旅行，但因为某个事件而归还，他发誓绝对向艾克效忠。

评价：又是一个身世成谜的家伙，那个“某个事件”真是令人怀疑。虽然发现这次的人物怎么都有一个不可告人的秘密呀……又就像说——还是让我们来看看这位美少年吧。虽然，从他这身打扮来看他是位魔导士，第一次看他那身黑衣打扮还以为是个魔导师呢，而且是最初的一个魔导士，也应该是最实用的一个魔导士，应该魔力成长一般但技……速度成长不会底……（星夜既出，你就不要在这里……）……快说下面的……另外，他头上那个红色的标记……可能是……估计是什么族（或者是具有某种魔导血统）的标志吧。

塞内利奥 Senerio

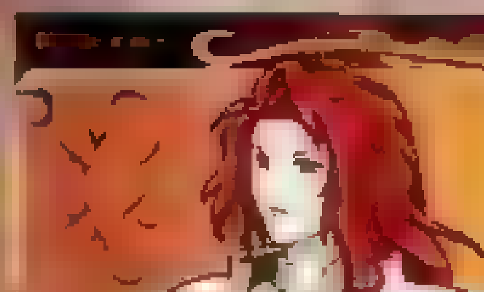


佣兵团的副团长，有时像母亲，有时像姐姐一般照顾着艾克兄妹，据说她与团长古雷尔过去有一段因缘。

评价：《火纹》的熟女角色一直都有一定水准，这次也毫不例外，这位以魔神命名的红发御姐想必就是系列传统的一出来就个高等级的圣骑士了，但是玩家更加在意的还是与古雷尔过去有一段因缘这句话吧！巨大的谜团啊，难道她和古雷尔曾经有过那么一段……——还是让我们停止胡思乱想吧。

迪娅玛特 Tiamat

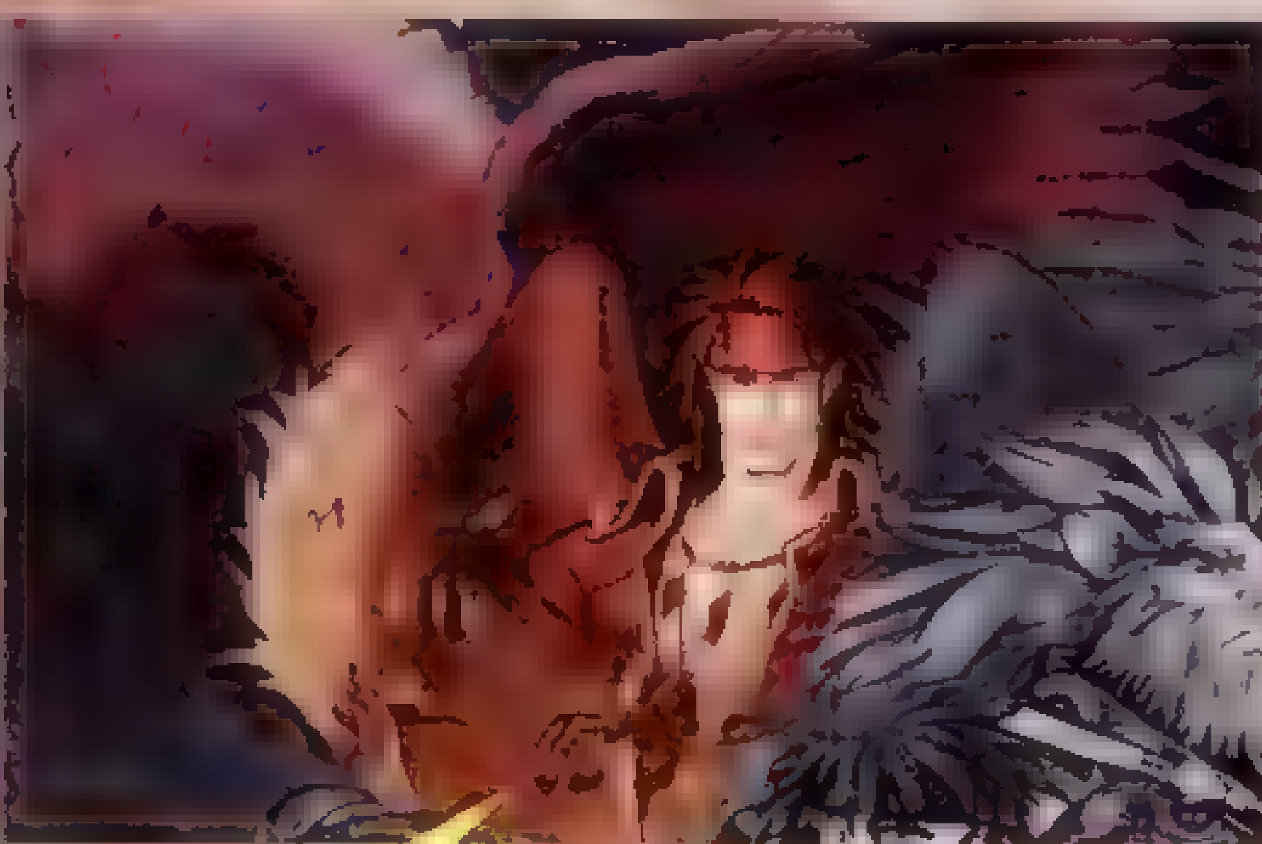




其他人物

关于这几个人物官方并没有详细的介绍，不过从目前的资料来看我们还是能猜出个一二来。









首先是这两位相貌威严的冷酷的大叔，刚才我们提到，加利亚王国是一些形态接近于野兽的人居住的王国，因此我们可以猜测这两位应该是加利亚王国的人，而且地位绝对不低。而他们后面的鹰和狮子显然是他们变身后的形态（看看鹰头部的伤疤和狮子的鬃毛就不难看出）。看来这次的《苍炎》除了系列传统的龙以外还有其他变身角色出现，不得不说是一次创举！

加入同伴可能性：60%

从这位小妹妹的穿着来看她很有可能也是加利亚王国的人，注意她衣服上的装饰，是不是和那位狮子大叔身上的很像呢？而且看样子不是什么公主就应该是什么王国的巫女之类的人物，说不定她的变身就是龙啸（系列的惯例……罗莉龙……）。

加入同伴可能性：90%

这位绿发姐姐就难猜了……估计她应该就是艾克要保护的那位克利米亚王国的公主，而且她很有可能是女主角型的角色，要不怎么摆在这么重要的一个位置？不过她看起来比主角年龄大啊，难道最近流行姐弟恋？

加入同伴可能性：100%（或0%）

完全进化的王道S·RPG！

SYSTEM

激烈的战斗

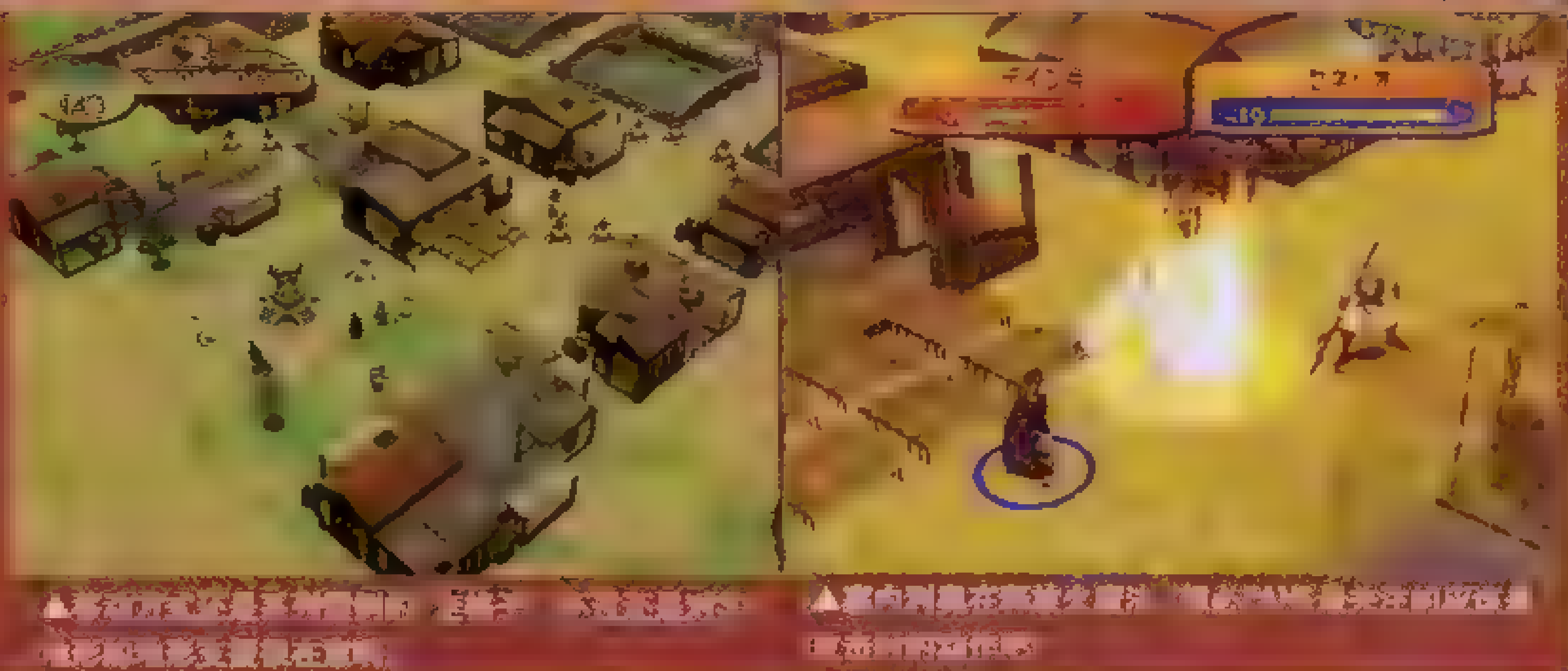
[illegible]



广阔的地图

[illegible]

华丽的战斗画面



人物状态

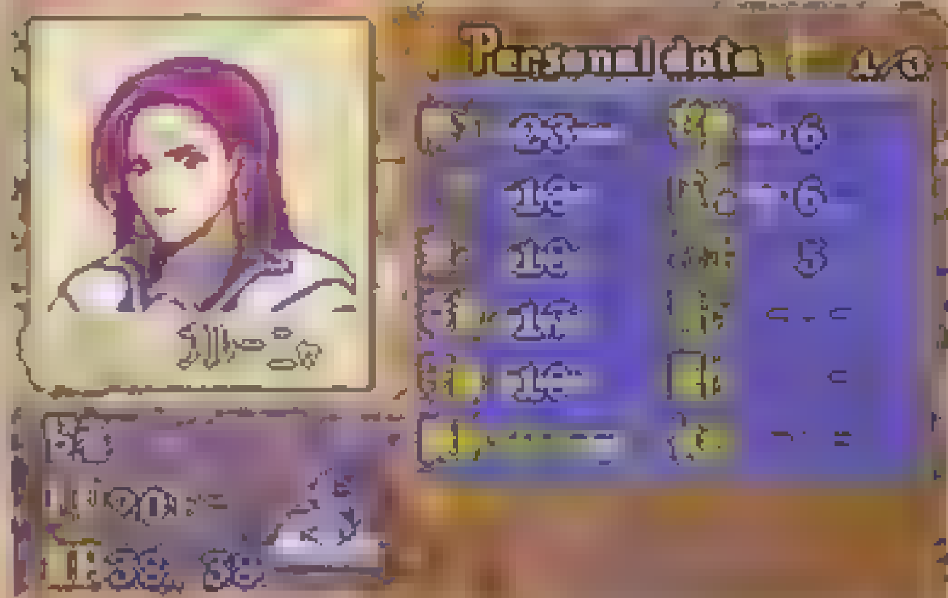


重量

关于这项数据官方并没有给出解释，看迪娅玛特的重量高达24（满值），可以考虑因为她是骑马单位，所以很重。难道这项数据还影响到攻防？真是好大一个谜啊！

特技

这应该是从《系谱》开始喜欢上《火纹》的玩家最敏感的东西了，而且还用绿色的特殊颜色来表示，想必很多玩家看到这两个字时脑海中浮现的都是同一个概念——个人特技！的确，《系谱》中导入的个人特技这一概念已深入人心，所以导致GBA上那两作去掉了特技让很多玩家不满，难道这次又会恢复个人特技？呵呵，现在我们能做的只有——等！



▲没有个人特技是很多《火纹》玩家永远的痛。（图为《封印之剑》）

职业名

从迪娅玛特的状态可以看出，她应该属于那种转过职的角色，并且是系列惯例的初期肉盾型人物，也就是用不了几关就可以让她坐冷板凳了……不过跟以往不同，这个骑士职业居然不是以前的“圣骑士”而是叫“骑马枪”！天哪，IS，你一定要改啊！这名字真是太土了！

能力数据



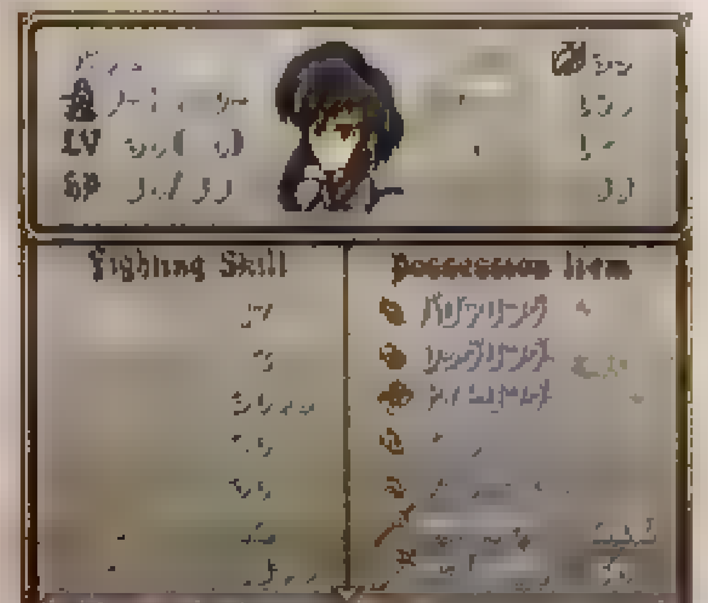
▲如果没有个人特技，那么“20能力制”会导致角色都没特点了。（图为《多拉基亚776》）

从迪娅玛特的状态我们可以看出，这次《苍炎》有可能又会恢复到《纹章之谜》、《776》时代的“20能力制”。我们知道，职业能力上限制是从《系谱》才开始加入的，职业能力加入能力上限概念后，角色的特点就会更加突出，战略战术上的变化就更加灵活，而且在视觉上也更有美感（笑）。《封印》和《烈火》都继承了这一优良传统，虽说在转职前每个人都还是“20能力制”，但转职后职业的特点也就体现了出来。并且在GBA的两作《火纹》中还分别调整了一些职业的上限值，让游戏更倾于平衡。



▲职业能力上限的导入让角色的各人魅力提升不少。（图为《封印之剑》）

当然，目前这些还只是开发中的画面，我们有可能相信正式发售时会有所变化，毕竟这一系统受到了一致好评，IS没理由舍弃吧。（难道有二次转职？）



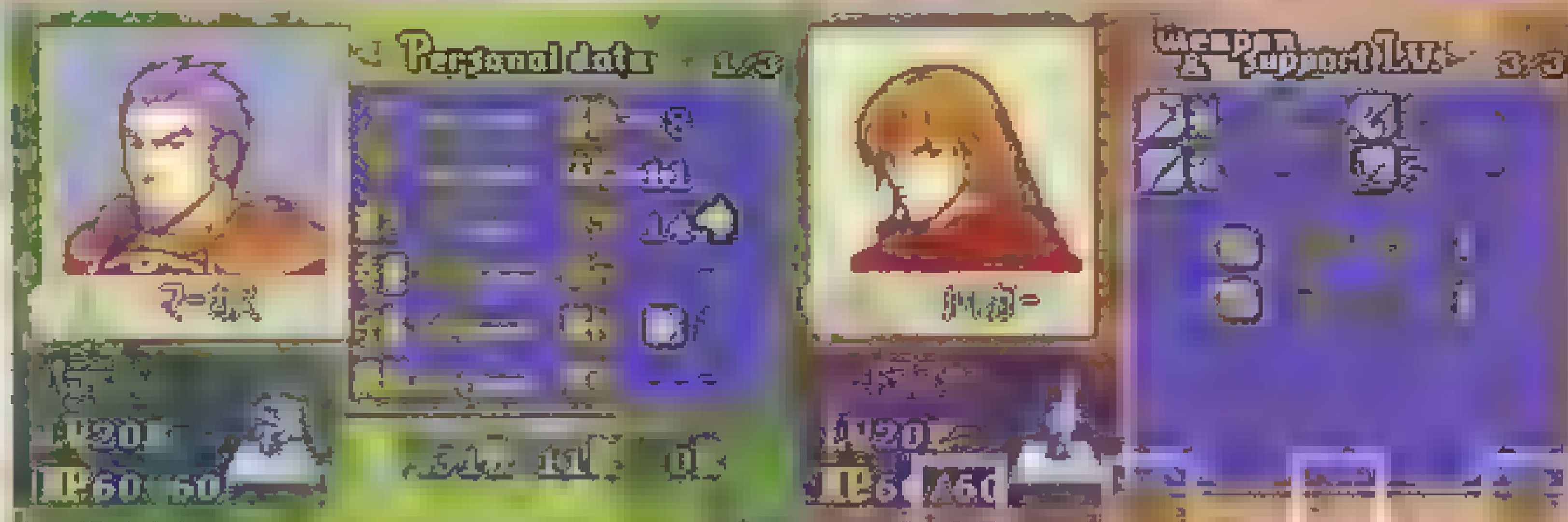
▲《系谱》是系列第一个引入职业能力上限不同的一作。（图为《圣战之系谱》）



▲特技全满的拉克秀，6项特技也是《系谱》中个人特技数量的最大值。（图为《圣战之系谱》）

属性

《封引》、《烈火》中加入了个人属性这个系统，每种属性都有各自的能力加成，并在支援中产生作用。不知道这次的《苍炎》会不会引入这个系统，如果有那就太棒了！因为这个系统已经得到玩家们的一致好评了。



▲每个人各自都有自己的属性，并且属性的加成能力是不一样的。（图为《封印之剑》）▲属性附加能力的系统上支援对话的重要性上升了不止一个档次。（图为《封印之剑》）

道具



▲《纹章之谜》里就是武器4件、道具4件的形式，看来这次的《苍炎》也会采用这样开放的方式。（图为《纹章之谜》）

看得出这次的道具栏采用的是《纹章之谜》的那种武器、道具分开放的形式，而不是《封印》和《烈火》的武器道具一起放，看来这次的《苍炎》是集各家之所长啊。

支援对话

……的对话历来都相当重要……也就是……的人格魅力，最重要的是通过支援对话……感。在本作中，通过支援对话，角色间可以……

▲支援对话……了解角色间有什么关系……

▲支援对话……增加支援效果……

地图选择

地图选择？没错，您……居然出现了地图选择的画面……相信这个可能性非常大……不知道有没有对应网络对战，如果有那就太有意思……

逼真的战斗画面

……但相信更多的玩家还是希望看到超具魄力的切入战斗场景的效果吧？《火纹》的战斗以前都是从右至左在一个平面上进行，但这次由于采用的是3D制作，相信战斗在纵深方面应该有所突破。看图中艾克的进攻，应该是从场景内向外部移动。由于是开发中……

可疑之处一

大家注意画面左上角画面数下……和一只靴子，这三样东西到底表示什么还不……有的东西。靴子我们可以估计可能是行动过的……但另外两个就真的不知道是什么了……

可疑之处二

自从《圣战》引入"结婚生子"这一经典系统之后，后面的几……出现，其实它……摆出战上下两部的），很多人……极大的期望，既然支援对话有一些细微的改变，那么就……感度结婚的支援对话吧！

▲……中这种自由配对的方式是最被玩家喜爱的。（图为《圣战之系谱》）

游戏图片鉴赏

▶僧侣吉鲁罗伊正为弓箭手约法回复HP。

▶这位俊俏的小哥应该就是我方第一个僧侣了，名叫吉鲁罗伊。

▲从这个近距离视角来看本作的视角是可以拉远和拉近的。

最新的信息

就在小邪写完上面的东西的时候，又有新消息传来，此等好事怎能错过，让我们来看看都有什么内容吧。（其中有很多内容与小邪的猜测很接近哦^_^）

"苍炎之轨迹"这一副标题将贯穿作品始终。

LOGO旁边的苍蓝色的盾是超重要的道具。

能变成野兽的是"拉格兹"种族，拉格兹种族包括鸟翼族、兽牙族、龙鳞族。

迪利乌斯大陆上居住着智慧之民"贝奥克"和力量之民"拉格兹"两大种族。贝奥克分为3个国家，拉格兹分为4个国家，每个国家都有各自的信仰和文化。

艾克不是贵族，因此具有异于系列过去作品中那些主角的特殊魅力。

角色的年龄是个谜，迪娅玛特的年龄介于艾克和古雷尔之间。

由于首次采用3D来表现，演出效果相当突出。

角色能力中的"特攻"、"重量"是新增能力，具体效果现在还是谜。

游戏中有变身成野兽的化身能力以及新的武器，魔法的体系也有所变化。

支援对话和斗技场依旧存在，但有细微的变化。

系列惯例的天马三姐妹的"三角攻击"以及新的合体技是否存在还是谜。

对游戏容量非常期待。

对应《封印》《烈火》的通关记录并增加特典。

希望制作具有《火纹》风格的电视广告。

GBA的联动、多人游戏、网上游戏等内容的具体情况现在还是秘密。

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

幻想I·II ADVANCE | SQUARE ENIX | RPG

GBA

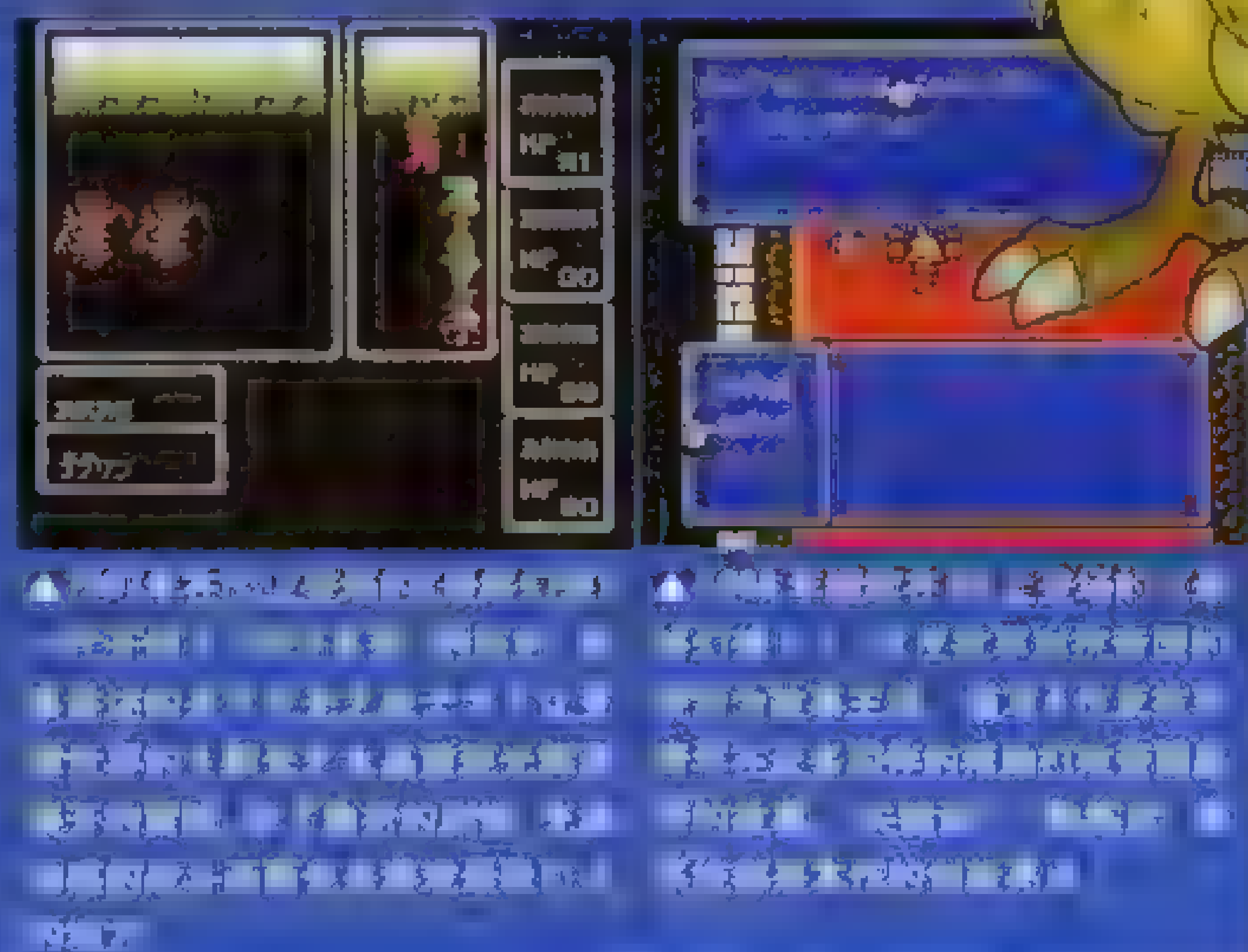




“GBA上终于有正统的《FF》登场了！”听到这个消息一定有不少掌机玩家要欢呼了吧，是的，“《FF》系列”的两款原点之作《FFI》和《FFII》即将移植到GBA上，而且这两款作品将采用合集的形式进行发售，相当超值哦。虽然这两作并不是全新的作品，但GBA上第一次有了正统的《FF》作品登场，这的确是一件令人兴奋的事情。而这两作也并不是简单的移植，游戏在原作的基础了加入了全新的剧情，系统上也作了一些调整，画面上的进化也是脱胎换骨的（相对于原FC版），所以无论新老玩家都可以获得全新的感觉。大家再次回到那神奇的“最终幻想”世界中吧。

文：LIKY

被复刻次数最多的《FF》



画面的强化

战斗画面的强化





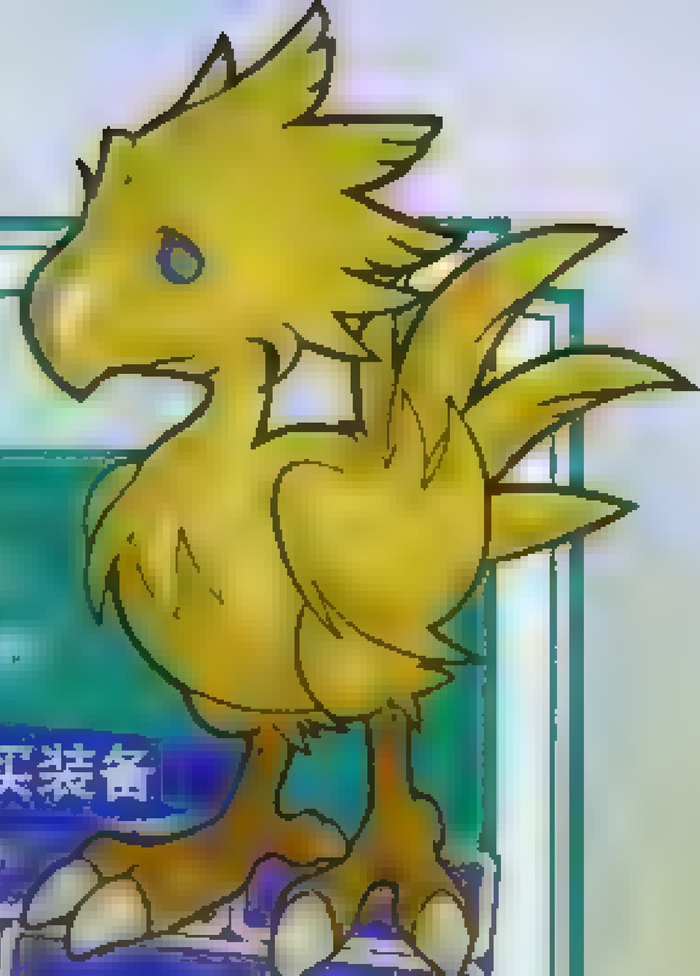
地图画面的强化







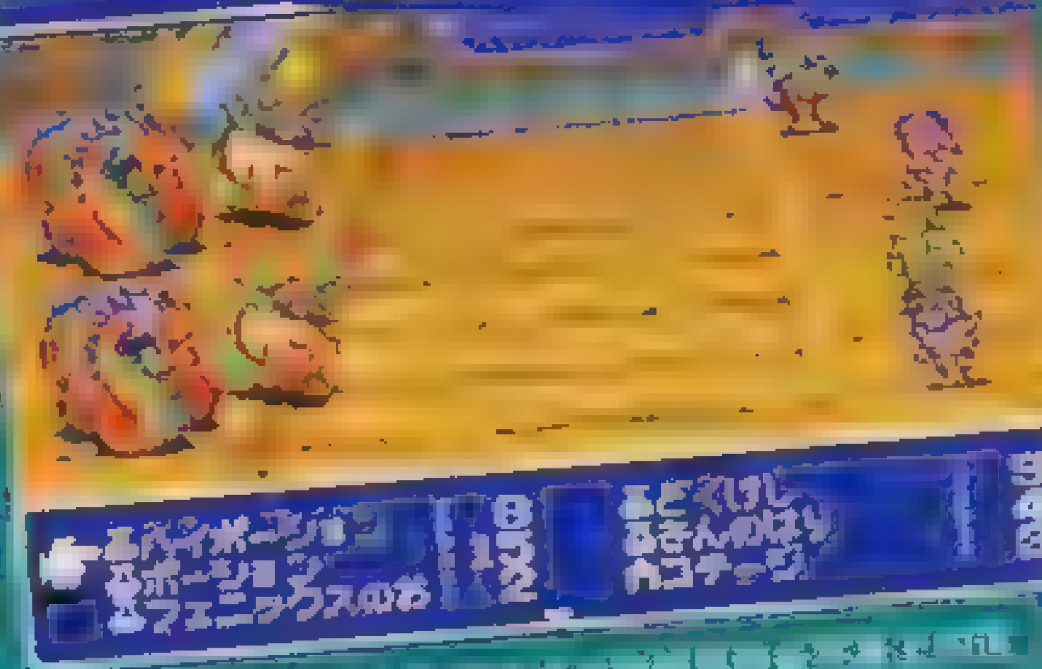
系统的改进



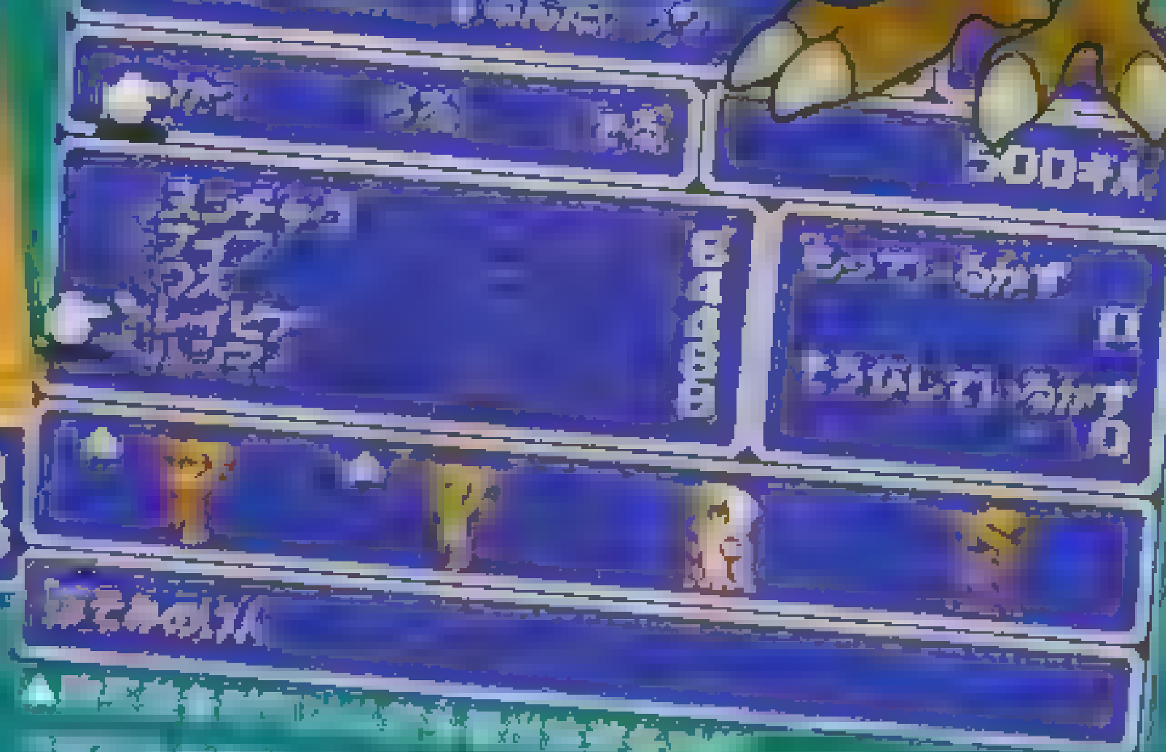
系统改进点1——逃跑指令



系统改进点2——使用道具



系统改进点3——购买装备



原创迷宫和原创剧情

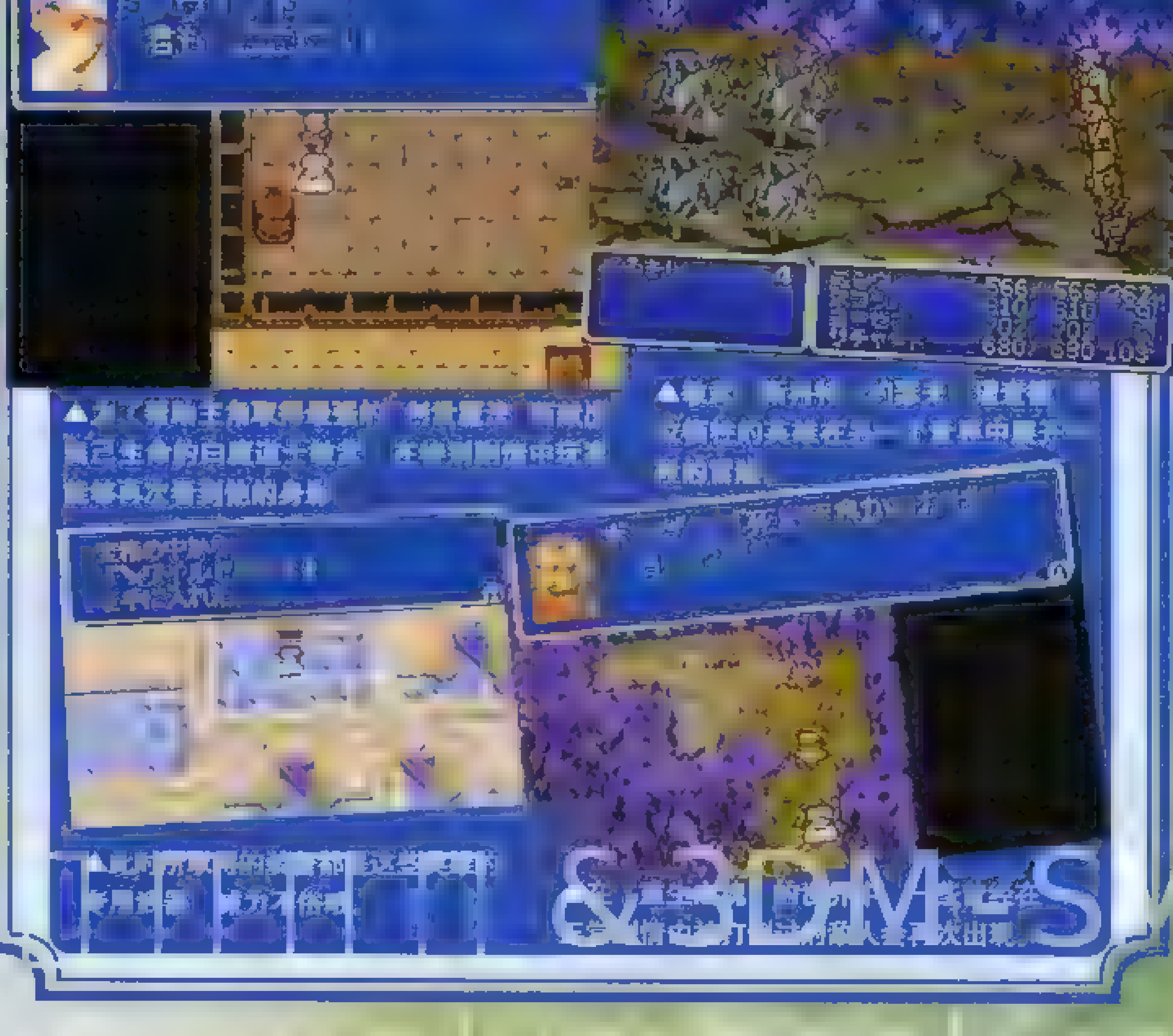


《FFI》的新要素——特别迷宫“混沌之魂”



▲迷宫还会出现村庄

《FFI》的新要素——特别剧情“重生之魂”



前线狙击

文：LIKY

トルネコの大冒険3 アドバンス 不思議のダンジョン

GBA

继成功移植了PS版《特鲁尼克大冒险2》之后，GBA又将创造新的神话，它将要把PS2版《特鲁尼克大冒险3》搬上自己的小屏幕，让大家在掌机上能够随时随地地享受到《特鲁尼克大冒险3》的独特魅力，让我们快来看看这款"神奇"的作品。



我们的主人公

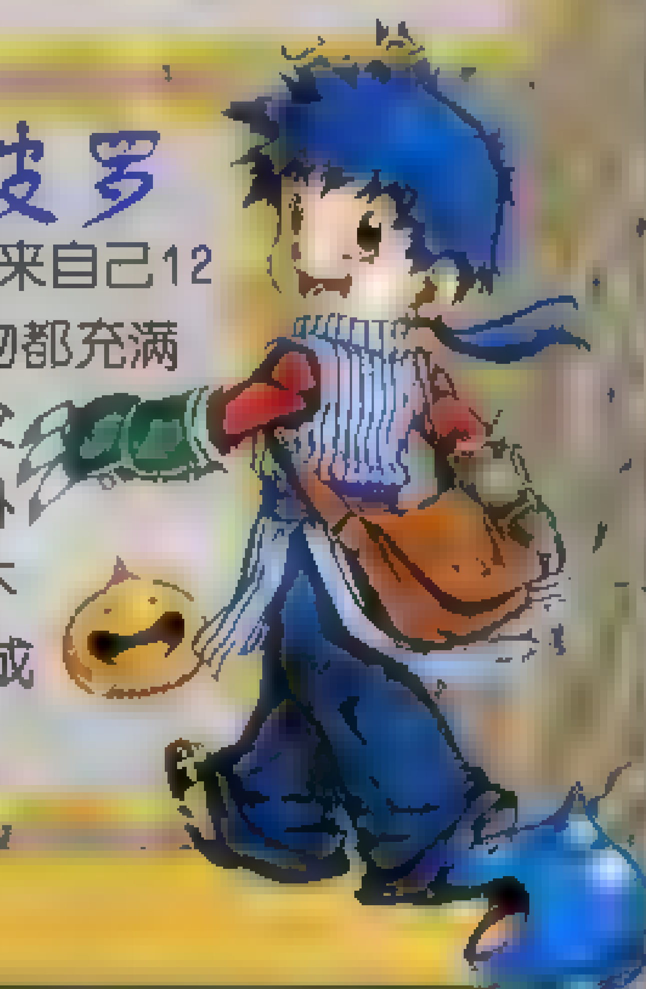


特鲁尼克

本作的主角就是这位胖胖的大胡子商人，这位在《勇者斗恶龙IV》中登场的角色，当时是以成为世界第一的大商人为目标，不断在世界各地收集奇珍异宝。而这次的故事中，他是为了救自己的儿子而开始了冒险。

波波罗

特鲁尼克的儿子，刚刚迎来自己12岁的生日，是一个对任何事物都充满好奇的少年，最佩服自己的父亲，总梦想着能向父亲一样外出冒险。波波罗的身上具有不可思议的力量，能够与怪物成为好朋友。



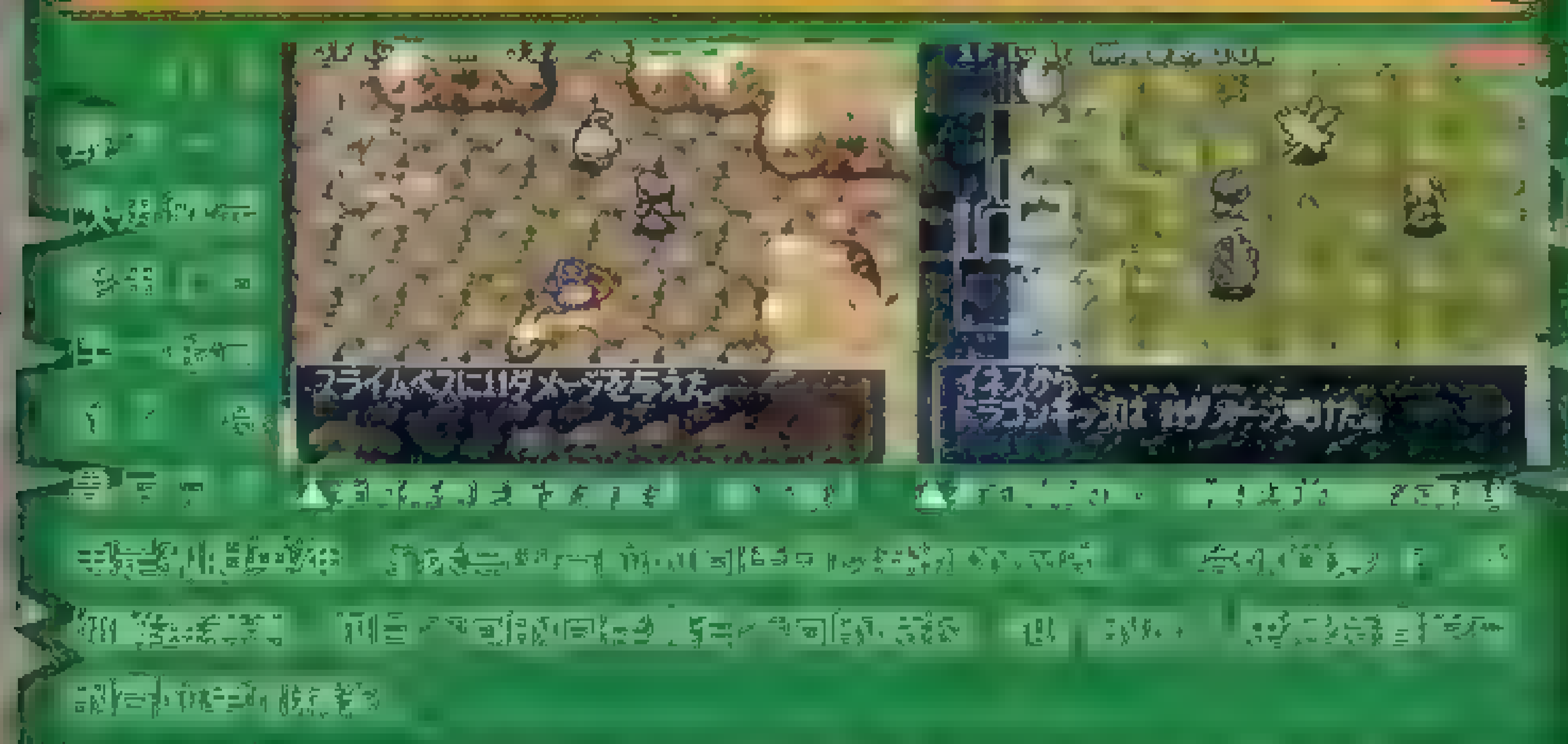
完全移植？



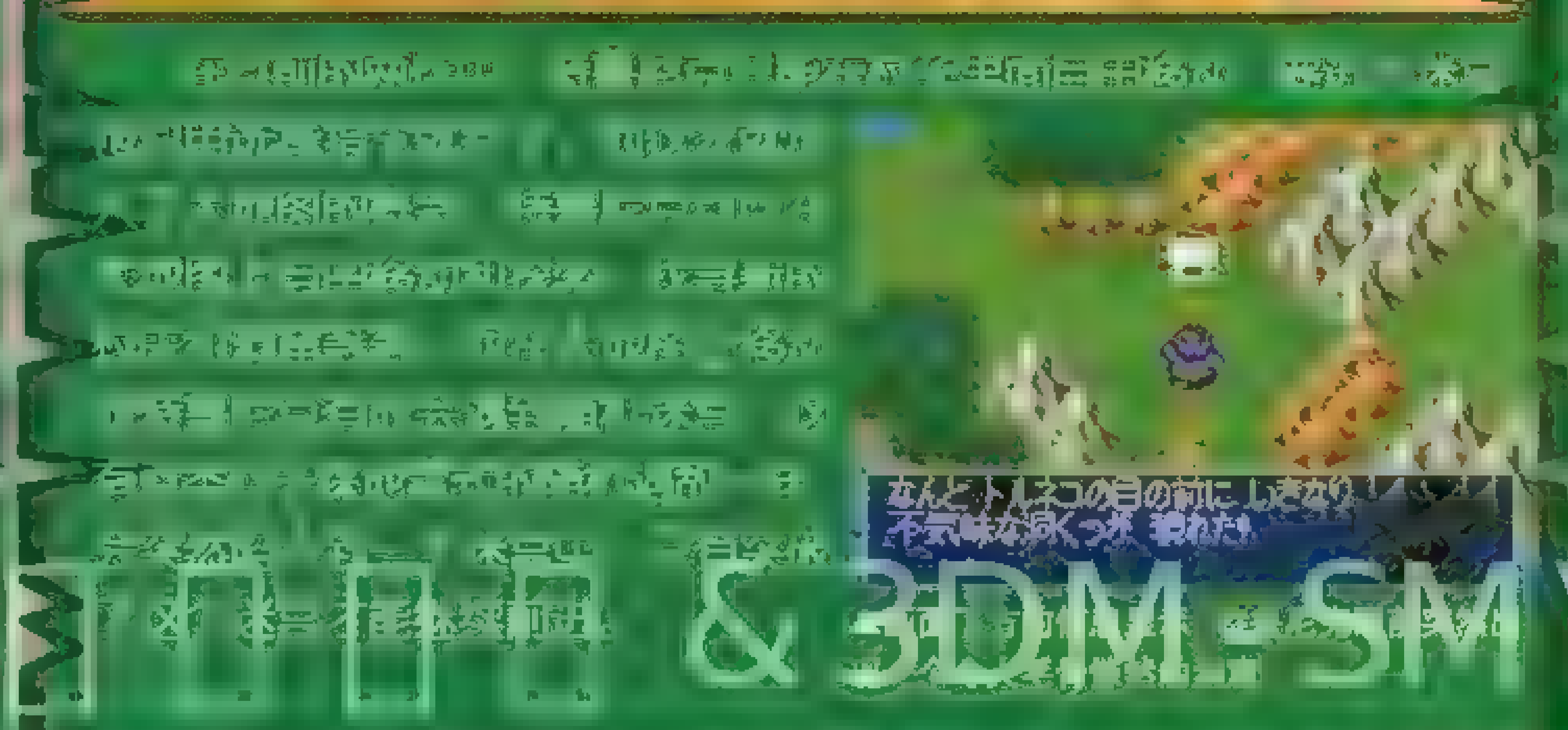
收服怪物



带上同伴一起冒险



大地图上的随机迷宫



文：邪魔天使

前线狙击 续·我们的太阳 太阳少年强哥

续·我们的太阳 太阳少年强哥 KONAMI A·RPG

GBA

不知道大家是否还记得去年夏天发售的那款颇具创意的利用太阳光来玩的游戏，一说到这里，很多玩家都应该知道我要说的是什么了吧？不错，那就是由《MGS》的生父——小岛秀夫先生制作的《我们的太阳》。现在就在夏季即将到来之际，KONAMI又公布了其续作——《续·我们的太阳 太阳少年强哥》（以下简称《续·我们的太阳》），新作同样需要利用感光器来收集阳光。另外，游戏中还加入了一些新的要素，令游戏的玩法得到了进化。OK，废话少说，就让我们来看看最新的《续·我们的太阳》都有些好东西吧！

CHARACTER

新作中我们熟悉的强哥和御天鼓自然是必不可少的，但这次多了一位小女孩，看来这名女孩与强哥之间应该发生什么事情。另外，强哥的魔法就是这名女孩教的哦。（不知道能否使用这名少女，如果能使用就好了）

这次故事的主人公依旧是那位拥有太阳与月亮一族血统的少年强哥。前作中，经过无数的战斗他终于成为了一名优秀的吸血鬼战士。（看他的表情，是不是觉得更威严更有男子气概了呢？）他在完全消灭了暗之一族的不死者之后与同伴御天鼓又开始了新的冒险。另外，在本作中，于前作登场的大地之巫女莉塔也会登场哦。

DJANGO
强哥

最强的吸血鬼猎人



▲利用锤子敲碎拦路的木箱，看来有的机关需要特殊武器才能解开。

一名可爱的见习魔法少女，为了防止不死敌人的进攻，她在太阳之城太阳·米格尔的商业街上张开了结界防止它们入侵，并且她还会传授魔法给强哥哦。

向日葵娘

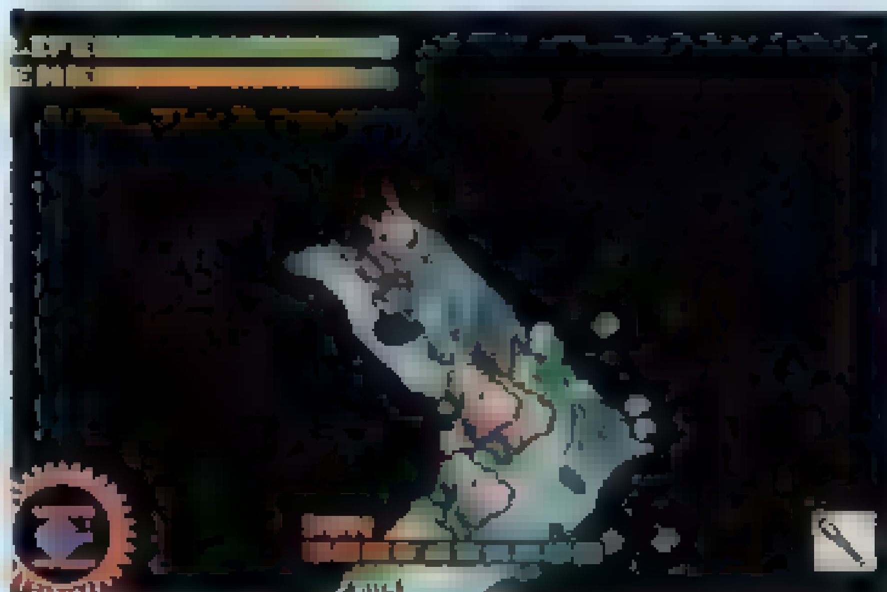
御天鼓 太阳的使者

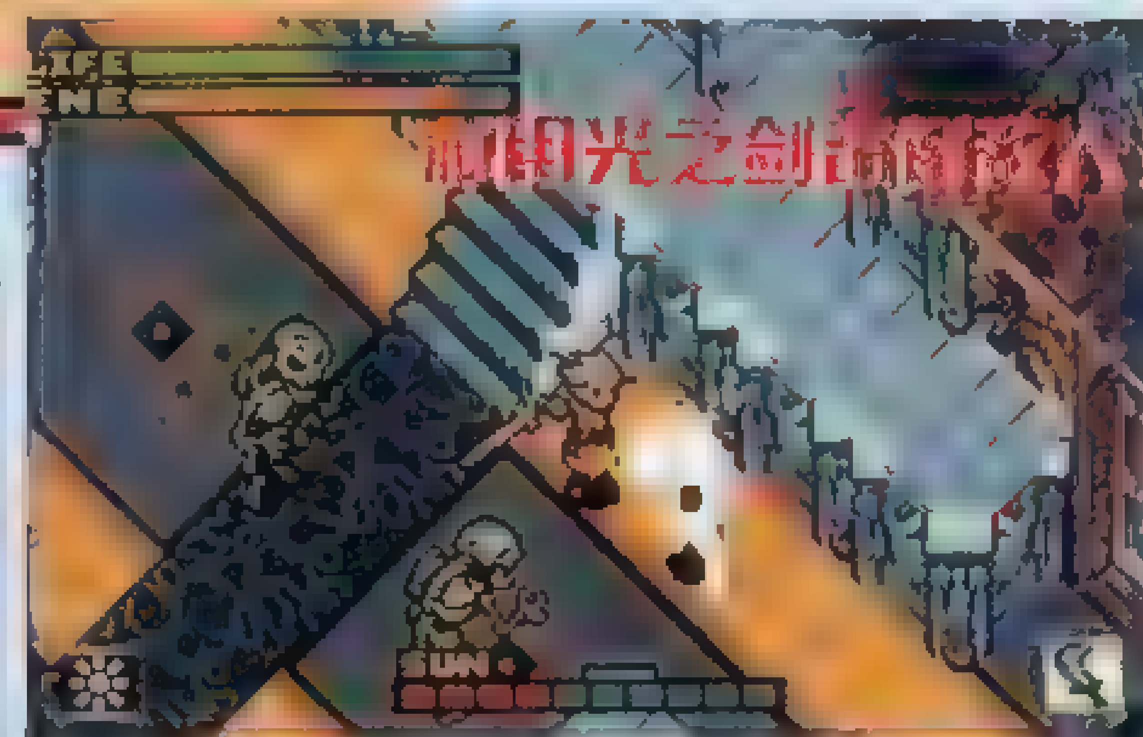
为了守护太阳孕育的万物的生命之种而降临人间的太阳使者，强哥的同伴。

多种武器

在前作中我们知道，强哥与敌人周旋的武器就只有他手持的那把太阳枪，虽说可以换配件来改变性能，但始终都是一把以射击为主的武器。但是在《续·我们的太阳》中情况就大不一样了，武器的种类大大增加。强哥不仅可以使用枪，还可以使用剑、枪、锤等武器与暗之一族周旋，不过多种武器的加入可能会导致游戏难度有所增加以及用某种武器对某种敌人有特效的情况，这样一来游戏就变得更加复杂有趣了。

▼画面左下角表示的就是魔法，这个魔法看来是破坏岩石时用的。





▲强哥挥舞着闪着太阳光辉的利剑与敌人厮杀，从图中我们可以看到敌人的种类又增加了，起码这种骷髅系的敌人在前作中就没有。

太阳锻造

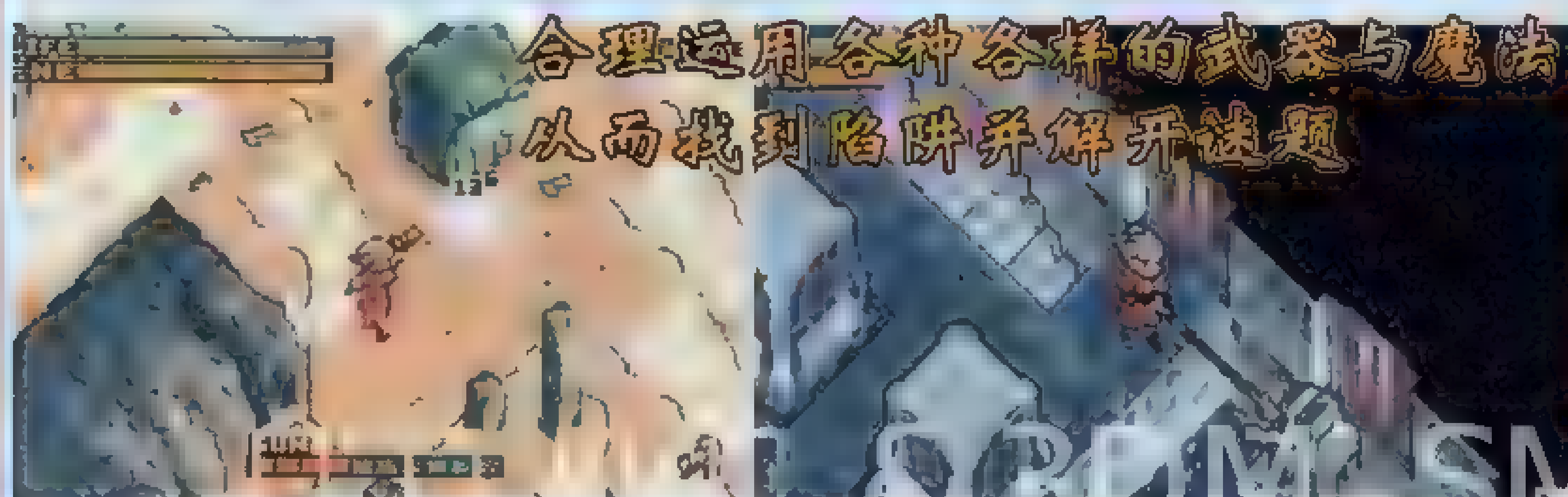
《续·我们的太阳》中玩家可以自己打造许多强力的武器，而由于锻造要利用到阳光，所以在游戏中被称为“太阳锻造”。从图中我们可以看到在锻造时似乎是像在玩一个迷你游戏，应该是抓住时机按键型的。另外，由于这个系统的加入，游戏中的武器种类达到了60种以上，这样一来动作要素方面的丰富程度就又增加了。



▲将武器与武器组合就能锻造出新的武器。 ▲画面左边的文字与下面的那根槽很让人在意。

太阳少年强哥，魔法觉醒！

刚才我们说了，在《续·我们的太阳》中强哥可以使用多种武器，不过本作中不仅仅只是武器种类数量的增加，而且还有一些新的要素，那就是可以将魔法附加在武器上让武器变得更强，并且解开某些机关就需要用上那些附加有魔法的武器。



▲前作的武器太阳枪在本作中当然会登场。 利用长距离武器打开对面的机关

文·猫太

サモンナイト クラフトソード物語2

前线狙击

召唤之夜 铸剑物语2　　BANPRESTO　　A·RPG

GBA

当年PS与去年PS2上的3款《召唤之夜》或许有不少玩家接触过，以正统S·RPG的风格加上大量召唤兽的卖点吸引了不少喜爱幻想气息的玩家。在去年（2003年）的4月28日，BANPRESTO公司在掌机上推出了外传作品《铸剑物语》。与正篇作品最大分别的是该作采用了A·RPG的战斗方式去演绎，而打造武器和横向的战斗方式也成为了初代的卖点。如今，《铸剑物语》续作的消息终于浮出了水面，现在就让我们来看看新作的风采吧！

故事

在异世界“琳巴姆”的某个地方，一段平凡中带有许多不平凡的故事从悬崖边上的小村庄中开始了。传说这条村庄的遗迹里被封印了一只恐怖的召唤兽，在村子里也居住着16岁的少年（少女）主人公。主人公是代代负责封印遗迹一族的末裔，他们每一代都拥有能够封印召唤兽的“魔刃”剑。主人公在幼年时就失去了双亲，一直被父亲的锻冶屋朋友当儿子般养育着。就是这样，他一边守护着被封印的遗迹，一边过着见习锻冶师的平稳生活。有一天，主人公与好朋友打赌输了，作为惩罚，主人公被迫带好朋友进入遗迹参观。但好朋友竟然在途中宣称自己要解开封印让召唤兽复活。主人公还没来得及震惊时，好朋友便已经启动了封印的解除装置了…… 为了守护重要的人，为了查清楚好朋友的目的，主人公连同锻冶的“护卫兽”好搭档揭开了一幕封印召唤兽的冒险之旅。最后，主人公能够成功地阻止召唤兽的复活并找回自己的好朋友吗？



地图部分

与一般的RPG相同，在地图上移动可以在街上打听消息、寻找迷宫冒险和进入商店购买道具等。不过最重要的还是要从其他居民口中打听消息，才能得知更多地点和资料。

▶在商店中购物时不要乱花钱购买一些用不着的道具。另外，有什么不需要的道具也应该及早卖出。



◀对于RPG来说，与NPC对话是必不可少的一个环节。

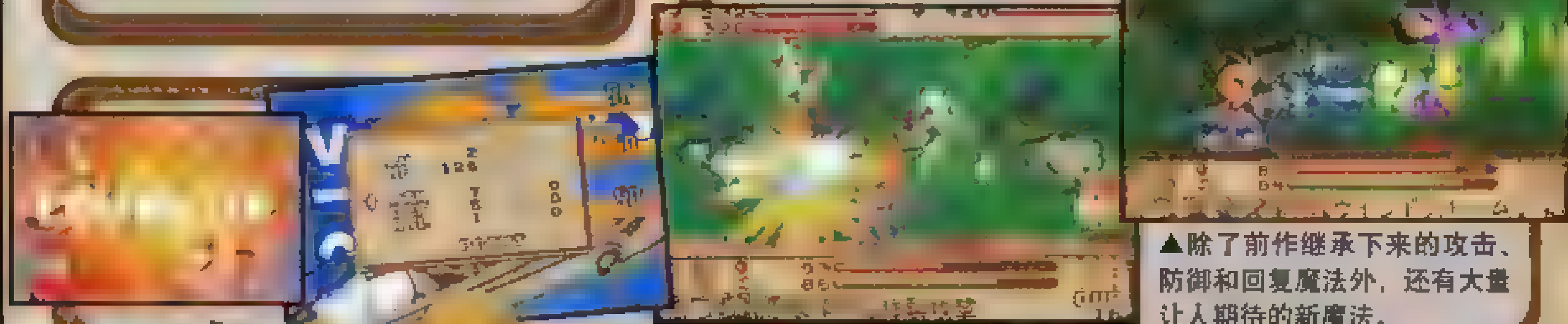
打造部分

在打造工坊中可以打造出新武器。而为了要打造出更强力的武器和更丰富的种类，主人公应该经常到冒险迷宫中寻找新材料。赶快打造出更多的强力武器吧！



战斗部分

系列的怪物都可以从地图中直接看到，一旦碰上后立刻进入战斗。如果有玩过“《传说》系列”的玩家应该会对“《铸剑物语》系列”的战斗系统有很熟悉的感觉，因为两者都是采用了实时ACT战斗系统，也就是在横向的画面中，根据玩家输入的指令做出像ACT游戏中的行动方式。进入战斗后除了可以与“护卫兽”合作外，还可以使用丰富的技能把敌人击倒。



▲除了前作继承下来的攻击、防御和回复魔法外，还有大量让人期待的新魔法。

埃德加·霍德哈斯 Edga Colthearts

封印了凶恶的召唤兽“格拉”之一族的后代。因为可以使用特殊的武器“魔刃”，所以也被称为“魔刃使”。这是男性主人公的造型。

艾亚·霍德哈斯 Air Colthearts

主人公的双亲很早就去世了，她一直在父亲的锻冶师朋友照料下成长。而[illegible]主[illegible]公[illegible]直守护着的封印[illegible]人，竟[illegible]时的好朋友。这是女性主人公的造型。

战神 SCEA ACT
PS2 God of War

文 多边形

战神

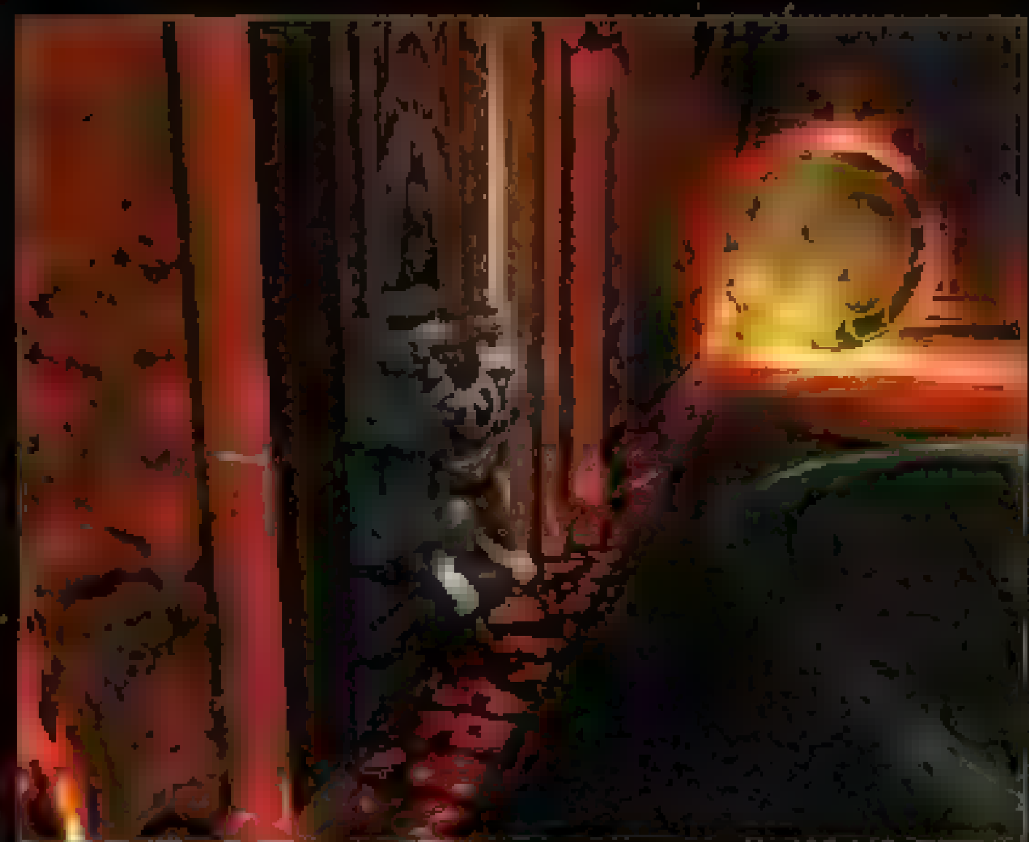
临终前的生命回眸

《战神》的制作灵感来自古希腊神话。游戏讲述的是一个黑暗的传奇故事。玩家扮演的是一位斯巴达战士，游戏一开始这位勇猛的战士正准备结束自己年轻的生命。而游戏的故事情节事实上是以倒叙的方式展开的，主要讲述三周之前的故事。原来这位战士有一个野心勃勃的理想——干掉战神阿瑞斯，为了达成愿望，我们的战士开始了短暂的冒险之旅。要打败战神，这位斯巴达战士必须获得一件强力武器——潘多拉之盒。为了确保只有适当的人选才能得到潘多拉之盒，一位建筑师为其建造了一个庞大的寺庙，这个寺庙的结构非常复杂，并且遍布机关暗器，而潘多拉之盒就藏在寺庙的顶部。更加令人吃惊的是，这座寺庙事实上并不是建在地上，而是建在葡匐于沙漠之中的巨人背上。游戏中的情节演出总共有1个多小时，并且有多种分支结局。


▲游戏以希腊神话为故事背景，当然少不了各种大气磅礴的场景设定。

独特的谜题设计

游戏中所处的寺庙构造非常复杂，因此少不了解谜要素。本作中的解谜要素非常独特，虽然那种推箱子、拉杠杆、放徽章之类传统的解谜方式同样存在，本作中的谜题设计所加入的大量新元素可说是非常独特，需要玩家更多的思考。因为游戏中的不少谜题设计经常都是用一些令人意想不到的方式解题。例如你会看到一扇刻有"ultimate sacrifice(最终祭品)"的门，这时玩家要为此门寻找祭品，将关在囚笼中的士兵放到门前的平台上，看着他被烈火焚烧，然后[illegible]祭品的神才会满意地把门打开。诸如此类构思独特，且具有一定程度暴力色彩的解谜要素在游戏中出现地相当频繁。



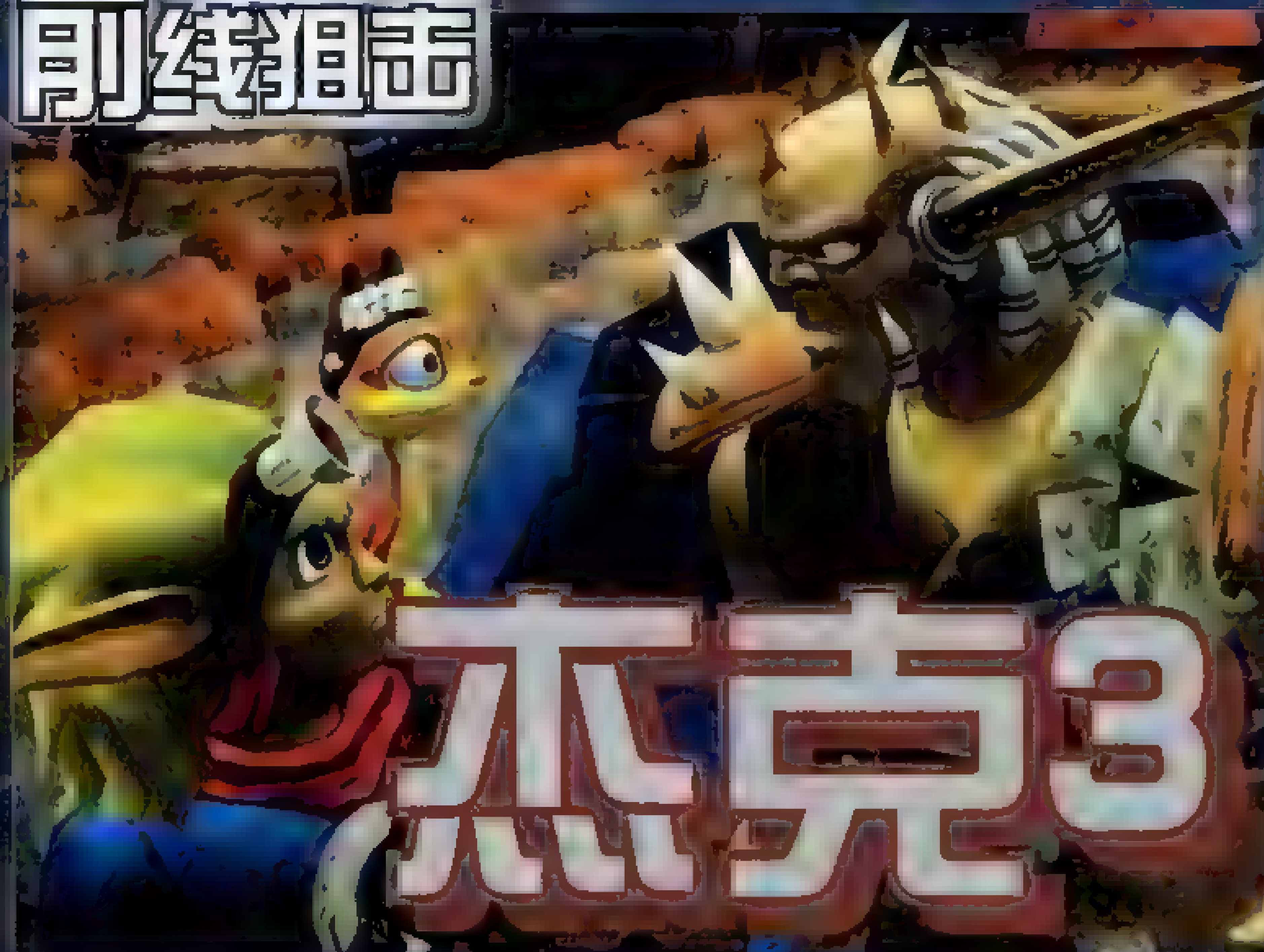
大魅力的战斗系统

本作中主角使用一种非常独特的双链剑，这两柄短剑的一端设有铁链，这样你既可以进行近身战斗也可以进行远距离攻击。游戏中有超过15种战斗动作，随着游戏的进行玩家可以掌握更多的动作，你可以随意将所学动作组合成连续技，这样可以形成多种连续技，形成自己的战斗风格。连续技是本作非常重要的概念，成功地使用连续技不仅可以给对方造成更大的伤害，还可以积蓄连续技槽，当连续技槽积满之后就可以变成神一样的生物。本作战斗系统还有一个要点就是抓取系统，当敌人受到一定程度伤害时头上会出现一个标志，这时按下○键，屏幕上就会出现按键提示，如果你按照提示完全匹配地输入相应的键就可以用非常华丽的招式将敌人干掉。玩家所在的地点不同，使用的招式组合也不相同，例如当玩家沿着绳子往上爬时，就会使用腿来攻击敌人。随着游戏的进行，可以使用的招式也更加丰富。玩家还可以使用敌人所留下的一些物品，甚至身体部分作为战斗工具，例如可以使用美杜莎的头颅将敌人冰冻。游戏中同样有魔法设定，魔法需要消耗点数，而点数的补充主要依靠从被[illegible]武者"倒是颇为相似。




▲抓住绳子往上爬的同时也可以攻击敌

文 多边形



杰克3	SCEA Naughty Dog	ACT
PS2	预定2004年第四季度	美版



近来Jason Rubin宣布他由于一些不便透露的理由将会离开Naughty Dog，在业内引起一片哗然。Rubin是Naughty Dog的主力制作人，《古惑狼克拉修》、《杰克与达斯特》都是他的作品，而最新作《杰克3》就成了他在Naughty Dog的最后一款游戏。《杰克3》是三部曲的终结，未来或许还会有关于《杰克与达斯特》的游戏，不过与目前的故事主线将会毫不相关。值得注意的是，本作的正式名称是《JAK 3》，而之前是《JAK II》，不知道从罗马数字到阿拉伯数字间的转变到底是出于何种理由呢？

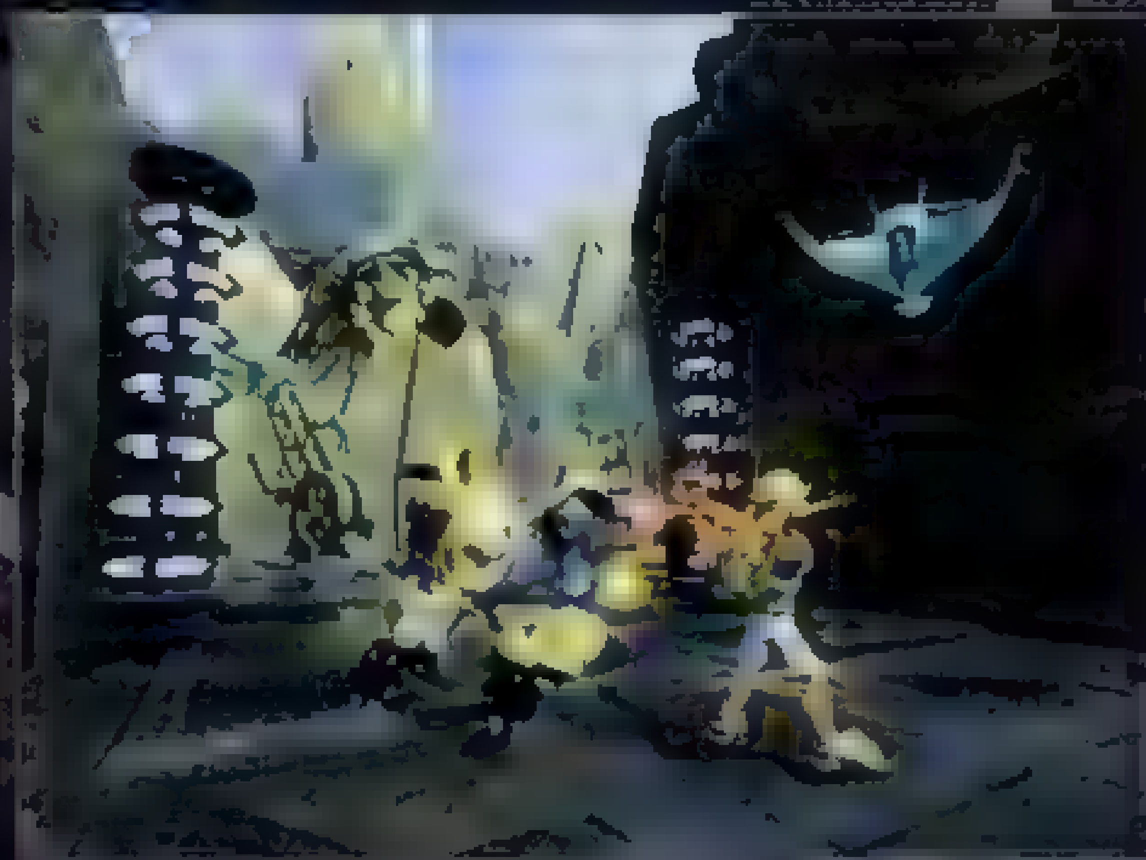
剧情

在前作中，杰克与达斯特击败了邪恶势力，过去与未来世界似乎都得到了和平，所有人都从这次事件中获益良多。这样的结局让人以为《杰克3》将从迪斯尼式的喜庆开头拉开序幕，然而现实却并非如此。玩家一开始就身处荒废之地。《杰克II》中，Metal Kor被打败，并非一切都就此结束。随之而来的是城市中三大派系的权力之争，大家都想填补Metal Kor留下的空缺，于是整个港都市被搞得乌烟瘴气。杰克就成了这种权力之争的牺牲品，他被流放到了远离城市的荒野中。好在这片荒废的Wasteland里还有一些被驱逐的人们，他们在这个生活艰难的大沙漠里落地生根，并且搭救了杰克一行，将他们带到了斯巴达城。而这座荒地上的都市将会成为本作的主要地点，杰克将要通过一系列的战斗最终回到港都。



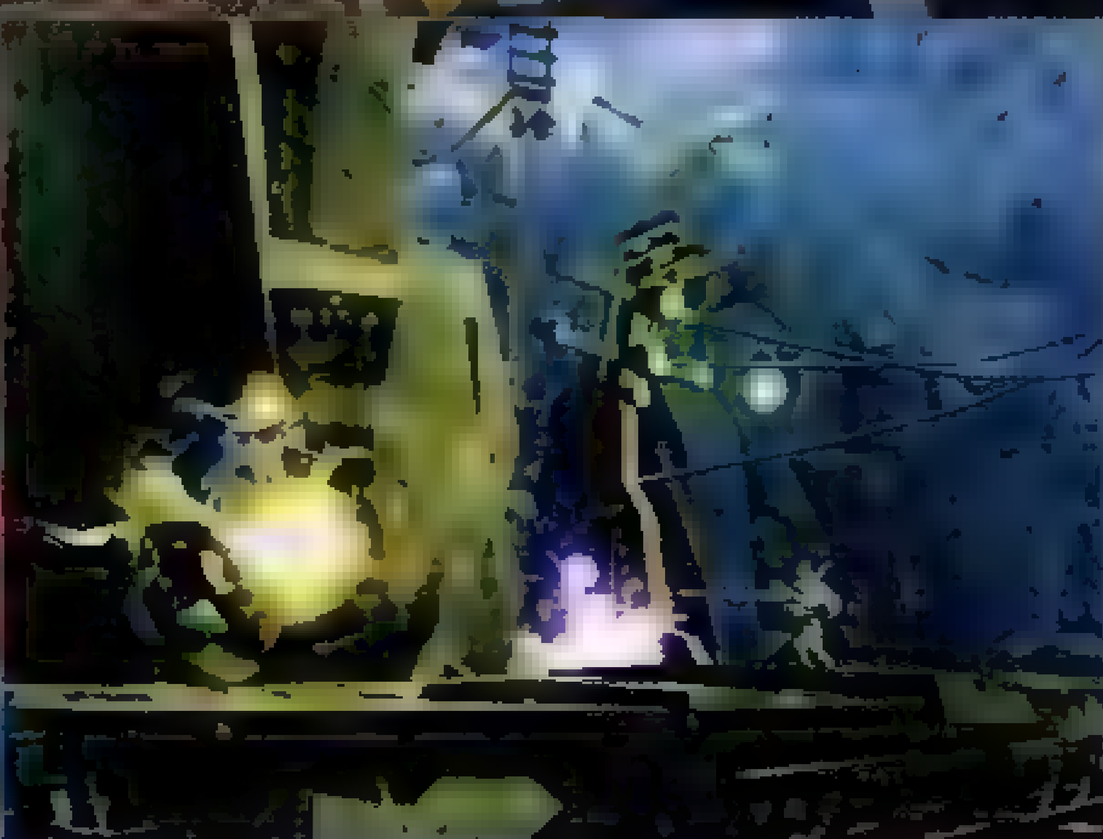
系统

《杰克3》在基本上继承了前作的操作系统，并在其基础上加以扩展。玩家一开始就可以使用杰克的所有主要动作，并且会随着游戏的推进而不断强化。本作中杰克有四种不同的武器类型，并有三种能量等级。玩家可以使用来复枪发射威力极大的炮弹，可以在周围360度的区域内造成大爆炸。玩家可以在战斗的同时更换武器，威力越大的弹药数量越少。杰克的“dark eco power”这次也增添了新内容，除了加强黑暗力量外，还加入了“light eco power”，这是一种光明力量，使用这种光明能量时，杰克将会与天使一样长出翅膀，并且可以借此进行近距离滑翔。在“light eco”形态下，杰克还可以对自己进行治疗。不过与黑暗能量不同的是，杰克无法随时随地使用光明能量，你只能在特定地点强化光明力量，然后使用一次。



视觉效果

巨大的沙漠是本作的重要场景之一，事实上本作的场景规模是前作的四到五倍。为了表现本作更为庞大的场景，游戏采用了全新强化的引擎。虽然是大沙漠，不过设计者对这些场景都经过精心加工，并且专门为其设计了一个处理引擎，给人一种非常丰富多变的感觉。视觉效果方面比前作有一定进化，不过并不是很明显。主要强化之处在于细节方面。游戏使用了更加清晰的材质贴图，采用了更为逼真的光影以及颗粒化效果。衣物的摆动和“碎布娃娃物理引擎”有更好的表现。游戏的情节部分同样以即时演算方式表现，人物表情依然是夸张而生动，可以媲美Pixar的3D动画电影。杰克的形象与前作基本一致，不过有了一些更加光明的感觉，尤其是使用光明能量后的效果更是酷到极点。

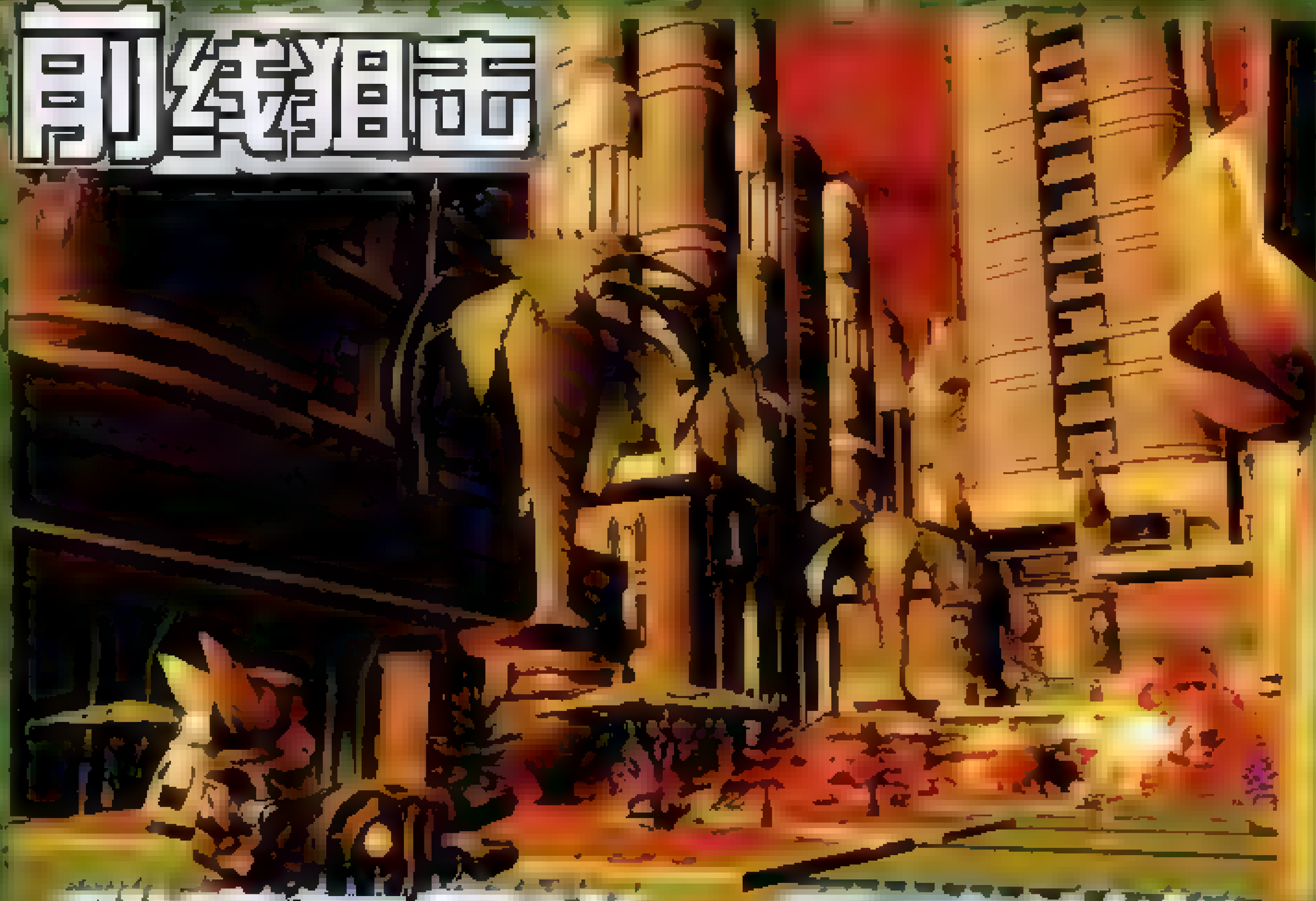


交通工具

虽然本作中的场景更加巨大，不过交通工具却没有前作那么先进。本作中的交通工具主要是四轮机动车，没有那种可以在空中悬浮的高科技交通工具。游戏中的机车数量需要玩家不断积累，刚开始机车种类并不多，随着游戏的进行才逐渐丰富起来。玩家可以把得到的机车停放到斯巴达城的车库中。在机车驾驶方面，本作也采用了非常真实的物理引擎，在大沙漠中开车的操作并不容易，尤其是转弯时非常困难。玩家还可以驾驶着机车战斗，此战车还可以360度射击，做出各[illegible]。



▲Wasteland的科技没有港都那么发达，因此本作中玩家的交通工具主要是各种动物以及四轮机车。



瑞奇与叮当：重装火力

瑞奇与叮当：重装火力 SCEA Insomniac Games ACT

PS2 Ratchet and Clank Up Your Arsena 预定2004年第四季度 美版

Insomniac Games的《瑞奇与叮当》与Naughty Dog的《大克》系列可以说是PS2平台上的动作游戏双宝，如今又是一年春来到，两家位于同一座城市的制作公司纷纷公布了系列新作。Insomniac在英文中是失眠症患者的意思，而如今这群失眠者们迎来了他们的10岁生日，不过他们可没有时间庆祝生日，因为他们如今正没日没夜地投入到《瑞奇与叮当：重装火力》(Ratchet and Clank：Up Your Arsenal)的开发工作中，或许这就是公司名称的来历吧。目前该作的开发工作刚开始没几个月，不过现有的工作成果已经相当出色，开发商还准备为游戏加入网络功能。今年秋季我们就可以看到这款由失眠者们带来的精彩游戏了。

宇宙危机再临！



在前作中，瑞奇与叮当拯救了宇宙，如今他们已经成为全宇宙最受尊敬的人，成了人们心目中的偶像。叮当甚至成为了电视明星，以他为主角的“特务叮当”系列电视剧大受欢迎。不过安宁的日子并没有维持多久，很快“恶棍博士（Dr. Nefarious)”发动了一个试图毁灭宇宙中所有有机生命体的邪恶计划，他带来了外星生物“Tyrannoids”，他们是一群有1至5个眼睛的古怪的生物。为了拯救宇宙，星际总统希望找到曾经与恶棍博士战斗的传奇英雄，于是派出瑞奇与叮当到佛罗拉那（Florana）星球寻找英雄。

在寻找传奇英雄的途中，瑞奇与叮当偶遇斯基德·麦克玛（Skid MaMarx)，一位著名的极限运动冠军。最后他们得知要寻找的英雄原来就是括克队长(Captain Qwark)，在前作的事件之后，他变得神志不清，不过当他恢复知觉后立刻想起了打败恶棍博士的往事，于是召集了一批精英自由战士成立“Q军”再度与恶棍博士战斗。当然你可不能指望他们，拯救宇宙有机生命体的任务最终还是要落到瑞奇与叮当的身上。

画面效果

somniac虽然为该作投入的开发时间并不多，不过显然在技术层面上比起前作又有相当大的提高。游戏刚开始你可能会觉得与前作没有什么区别，不过随着游戏的深入，场景将会越来越庞大。佛罗拉那的森林采用了之前从未使用的多层渲染效果，此外本作同屏出现的敌人数量也有大幅提高。这些都是得益于改良的游戏引擎。一些小小的特效使用，例如镜面效果等让整体视觉效果大大提升。虽然增加了不少的特效，游戏的每秒祯数比前作更高、更稳定。游戏中的多数情节用即时演算表示，不过也加入了一些CG动画，例如叮当电视剧“特务叮当”的片断。



▲《瑞奇与叮当》系列的场景一向都非常庞大。

私人武器库！

正如标题所示，武器是本作的一大要点。游戏中共有20种武器和装备，其中14种各具有4种升级形态。其中最有趣的一种新武器叫做感染射线枪（Infecto Gun），向敌人发射感染射线，就可以使其受感染并且攻击其他敌人。这种射线枪不断强化后会具有更强的感染效果，并且最终变为感染炸弹，可以炸掉一大片敌人，使其自相残杀。还有一种叫做裂缝枪（Rift Inducer）的武器，这种武器发射后会在面前出现一个20英尺的大洞，将周围的敌人吸入其中。除了远距离武器外，近身武器也非常实用，离子鞭就是近战的重要武器。反射镜可以将所有攻击过来的能量光速反弹到镜面所对的方向。



网络模式！

本作最大的特点就是加入了网络模式。作为一款平台动作游戏，网络模式的加入多少令人有点意外。本作的网络模式仅对应宽带网，可以支持8名玩家互相战斗，并且支持语音聊天。游戏发售后将有六个对应网络模式的地图。如果你不具备PS2上网条件，也可以使用分割屏模式进行单机四人游戏，不过祯数将会降低。Insomniac目前已经完成了网络模式中的基地争夺战模式，在发售时还将有更多模式。出于平衡性考虑，网络模式中玩家只能使用5种武器，根据不同的地图和游戏类型提供的武器各不相同，不过只能为5种左右。该模式中也提供了各种交通工具，所有交通工具都可以乘坐两名玩家，这样你可以与朋友们合作，各控制其中一种武器进行前后攻击。更加有趣的是，游戏中有很多可破坏的场景，这对于战斗双方所采用的战术意义重大，例如你可以将桥炸掉阻止对方前进



前线狙击

文. 邪魔天使

Tales of Rebirth™

以独特的高动作性战斗系统与感人的情节著称的大人气RPG"《传说》系列"终于有新作公布了！这次的《传说》名为《重生传说》，而人设也是玩家们熟悉的《宿命》、《宿命2》、《永恒》的人设猪股睦实老师，并且据制作人说声优也保持了系列的传统，全是知名声优；游戏故事则发生在两个种族并存的世界卡雷吉亚。虽然目前公布的情报还比较有限，但我们还是能从中找到一些好料哦，现在就让我们一起进入新《传说》的美妙世界吧！

重生传说	NAMCO	RPG
PS2		

精美的画面



从公布的画面中我们可以看出，《重生传说》沿用的是《宿命2》的类型。但是《宿命2》的背景是固定不动的，但在《重生传说》中随着场所的不同视点的位置会发生变化。而制作人也说了，这次《重生传说》的背景描绘密度是《宿命2》的两倍。从公布的图我们就可以看出大都是些视点比较低、建筑物比较大、强调街的纵深感的场景，另外，主角的身高比例比系列其他主角都要高一些，不知道这是不是因为原设定比较高的原因……

世界观



在遥远的远古时代，卡雷吉亚的大地上生活着人类（修玛）和兽人（加修马）两个种族。人类以头脑聪明而著称，而兽人族则以身体能力优秀而闻名。两个种族之间并没有什么太大的冲突，他们与守护世界的七大圣兽一起守护着这个世界，人们的生活也过得富裕和平。但是，由于文明的逐渐发展，获得力量的人族觉得他们应该支配兽人族，因此，战争爆发了。看到这场战争威胁到世界的和平，圣兽之王格奥鲁基亚斯决定与人类谈判并试图说服他们。

但是，高傲的人类并没有接受圣兽之王的意见，反而对他刀刃相向，并且对兽人族的进攻更加猛烈了。被激怒的格奥鲁基亚斯决定毁灭人类，但其他圣兽却反对他进攻人类，就这样，一场前所未有的惨烈战争拉开了序幕。

激战的最后，六圣兽击败了格奥鲁基亚斯并将他封引在了"戈尔德巴之月"，而负伤的圣兽们为了转生而进入了长眠。

人们将这场战争称为"圣战"，并流传至今。

"圣战"之后，人类再次与兽人一起寻求共存的道路，他们建立了国家，自此以后并没有发生什么明显的争斗，共同建立的国家也开始繁荣起来。

这就是卡雷吉亚王国的历史。

但现在，卡雷吉亚再次被黑暗所包围。

就在那谁也不知道的地方……

对立的两个种族



很显然，故事的关键就是两个种族的对立关系。以聪慧见长的人类和以优秀的身体素质著称的兽人在"圣战"之后走上了共存的道路，他们协力建立了卡雷吉亚王国。但是，由那场战争产生的龟裂并没有消失，还成为了新的火种，两个种族的矛盾再一次将世界陷入了危机的边缘。另外，在"圣战"中与格奥鲁基亚斯战斗并负伤的圣兽为了转生进入了长眠，那么它们什么时候会再次觉醒呢？这些都是推动故事发展的要因，就让我们拭目以待新情报的公布吧！

新的主人公、新的冒险





严寒与美景并存，这就是世界北部的小村落斯尔兹最引人注目的地方，而出生在这个村庄的人族青年维格·隆贝尔就是这次的主人公。维格的父母在他小的时候就已经去世了，好在青梅竹马的库雷娅家收养了他，并将他当成自己的儿子而抚养成人。但是，因为一年前的某件事他封闭了自己的心，再也没与周围的人说过话，因此很多人都认为他是个冷酷的家伙。不过这些只不过是偏见罢了，其实他的内心却像火一样的炽热。生长在和平小村落的他从来没考虑过冒险是怎么回事，但发生在他周围的袭击事件却无情地将他的平静生活夺走了……

冷酷系主人公



这也许是最新作最大的变化了，我们知道历代《传说》都是属于"阳光"型，都是热血少年，像我们熟悉的《宿命2》的凯鲁、《仙乐》中罗伊德就是其中的典型，不过《重生传说》中的主角却来了个180度的大转变，变成一个无口、无心的男版绫波丽，但好在他的内心的正义感还是很强的，相信到游戏后期会有一个"心灵的补完"吧。(^_^)



幻想传说

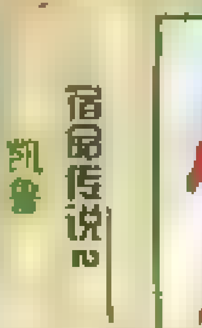




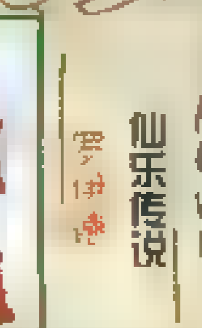
斯坦 宿命传说



利德 永恒传说



凯鲁 宿命传说2



罗伊德 仙乐传说

野兽的头、人类的身体 这就是兽人族







在村庄中我们看到这个长着两只犄角，长相像山羊的角色，看来她应该是属于兽人族了。人类就不用说了，长的当然是一张"像人类的脸"。另外，看起来这个村庄里兽人族人的数量要多一些啊，不知道维格青梅竹马的朋友库雷娅是哪个种族的。

和平与危机共存 外面的世界是……





"在这里人类与兽人都相处融洽，真是不错啊……"这是这位兽人老婆婆所说的话。如果我们深入分析就会得出这样的一个结论：相处融洽不过只是这个村庄，而在村庄外面就有可能不那么好了。这也暗示着世界上潜藏着的危机，也暗示着两个种族之间的矛盾还存扩大的可能性。

前线狙击

TALES OF SYMPHONIA™

テイルズ オブ シンフォニア

文：邪魔天使

古代战争与再生女神

4000年前，结束了圣地卡兰古代战争的勇者米特斯与女神玛蒂尔签订了契约，将战乱的罪魁祸首迪赛安封引，从而让人们从水深火热的困境中走了出来。随着时间的流逝，迪赛安逐渐积蓄力量企图卷土重来。他们榨取生命之源玛娜，从此世界陷入了灾难之中，人们希望接受女神玛蒂尔神托的再生的神子能够再次封引迪赛安将自己从痛苦中解放出来。



文：邪魔天使

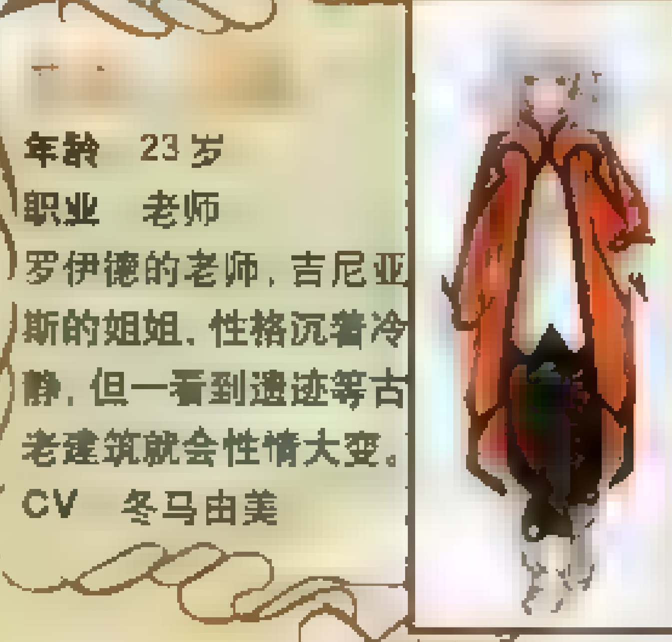
仙乐传说	NAMCO	RPG
PS2 テイルズ オブ シンフォニア	2004年内	日版

不知道有多少NGC的玩家是为了《仙乐传说》去买NGC的，不过现在PS2的玩家再也不用看着眼红了，因为《仙乐传说》决定移植PS2！并且还有新要素增加！虽然目前我们还不知道要增加什么，但相信不会让我们失望的，毕竟这个系列可是NAMCO的金字招牌啊！



年龄　28岁
职业　魔法剑士
具有超一流实力的佣兵，由于剑术超群，所以作为柯莉特的保镖与她一起进行再生之旅的冒险。
CV　立木文彦

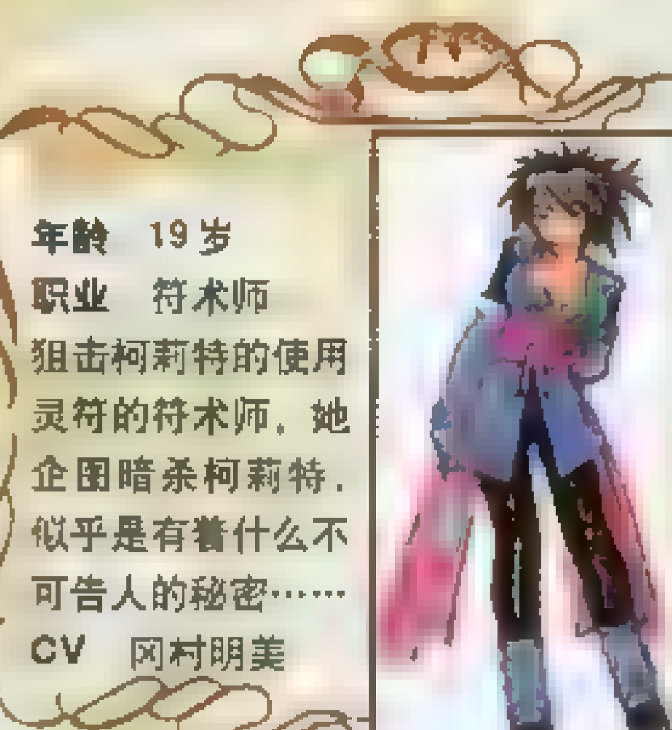
年龄　23岁
职业　老师
罗伊德的老师，吉尼亚斯的姐姐。性格沉着冷静，但一看到遗迹等古老建筑就会性情大变。
CV　冬马由美

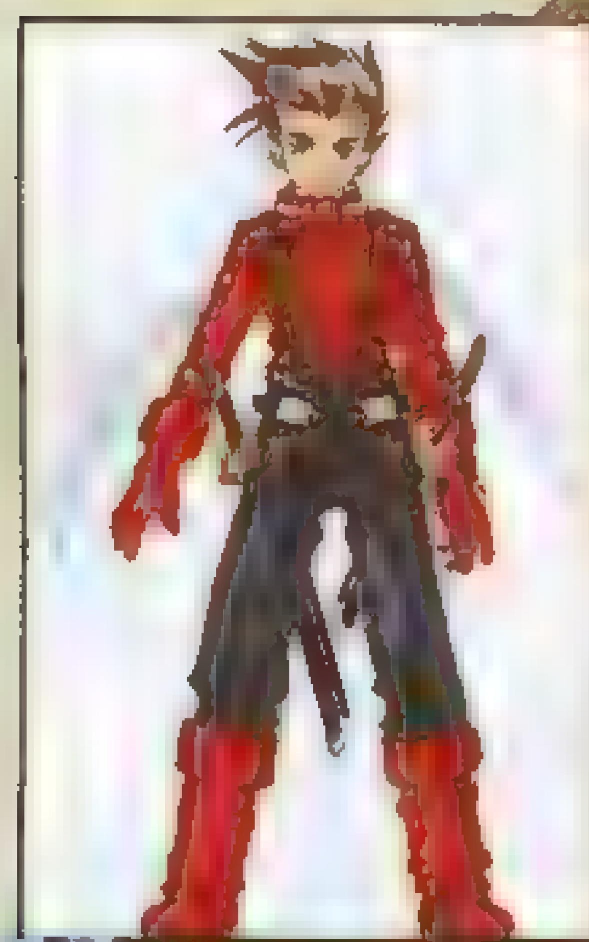




年龄　12岁
职业：魔术士
罗伊德的死党，村子里数一数二的天才，是个非常优秀的魔术士。但也许是头脑太好了，有时很容易钻牛角尖。
CV　折笠爱

年龄　19岁
职业　符术师
狙击柯莉特的使用灵符的符术师，她企图暗杀柯莉特，似乎是有着什么不可告人的秘密……
CV　冈村明美





罗伊德·阿维格
年龄：17岁
职业：剑士
在森林中被矮人捡回并抚养长大的少年，他的目标是成为一个冷酷的好男人，但实际上却是一个热血少年。
CV　小西克幸



柯莉特·布鲁内尔
年龄　16岁
职业　神子
被称为拯救世界的再生的神子，罗伊德青梅竹马的好友。平时是个冒失的女孩，但内心却很坚强。
CV　水树奈奈



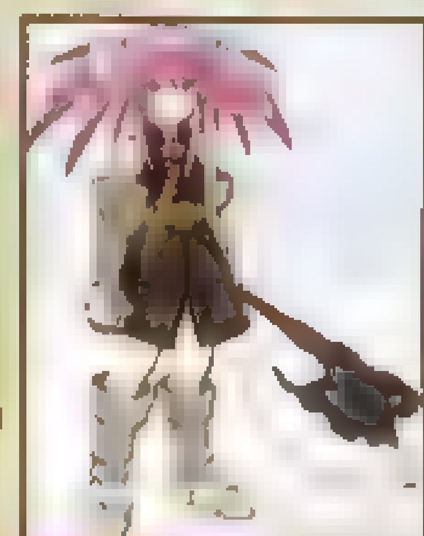




利加尔·布瑞安
年龄：33岁 职业　格斗家
繁荣世界特赛阿拉的犯人，因为双手被牢枷所束只有靠腿来战斗，他过去似乎犯了很大的罪过……
CV　大冢明夫



年龄　22岁
职业：魔法剑士
没有安定的职业，一个游手好闲的家伙，喜欢说话，喜欢跟女孩搭讪，但似乎肩负着重大的使命。
CV　小野坂昌也



[illegible]·孔巴迪尔
年龄：12岁
职业：斧战士
由于代替生病的父亲而装备了欠缺品的EX晶球，因此她失去了人类的心智，变得无口、无心。
CV　桑岛法子

制作人访谈



剑豪3 | 元气 | ACT
PS2 | 预定2004年发售 | 日版

前线狙击 剑豪3

在不久之前，元气公布了《剑豪3》正在进行开发的消息。玩家也终于能够再次体会到那种持剑纵横天下的快意了。本作将以全日本为舞台，玩家将要操纵自己制作出的人物在各地进行修炼并踏上修行之旅，而在其中更有可能会与知名的剑客相遇。玩家最终的目标是击败所有的剑豪，成就天下无双之名！

目前，该作的开发度只有15%左右，不过从公布的情报看来，游戏将会增加许多全新的要素。想要再度踏上剑客之路的朋友，就请关注UCG的后续报道吧。

文·卡伦

武者修行

本作的舞台是整个日本，而玩家可以选择出身的场所，北至会津南到萨摩共有11处，每处场所都有着自己独特的特征。玩家可以随意选择一处进行修炼，而当满足一定的条件后，还可以去萨摩参加剑术大会，大部分著名的剑客都会出现于此的。





任务委托

在前作中，玩家可以选择接受救援、护卫、警备、暗杀等各种各样的委托，成功完成委托后就可以令自己的名声得到提升。而在本作中，委托任务的种类得到了大幅度的提升。并且在各地还会发生丰富多彩的事件。



▲当接受恶人的委托时，玩家便会被染上恶名，如果不是特意想达成某种结局的话，最好还是谨慎接受委托为好。


▲从图片中看来，主角所处的位置很像是在监狱中，这难道是在劫狱吗？

变化的时间系统

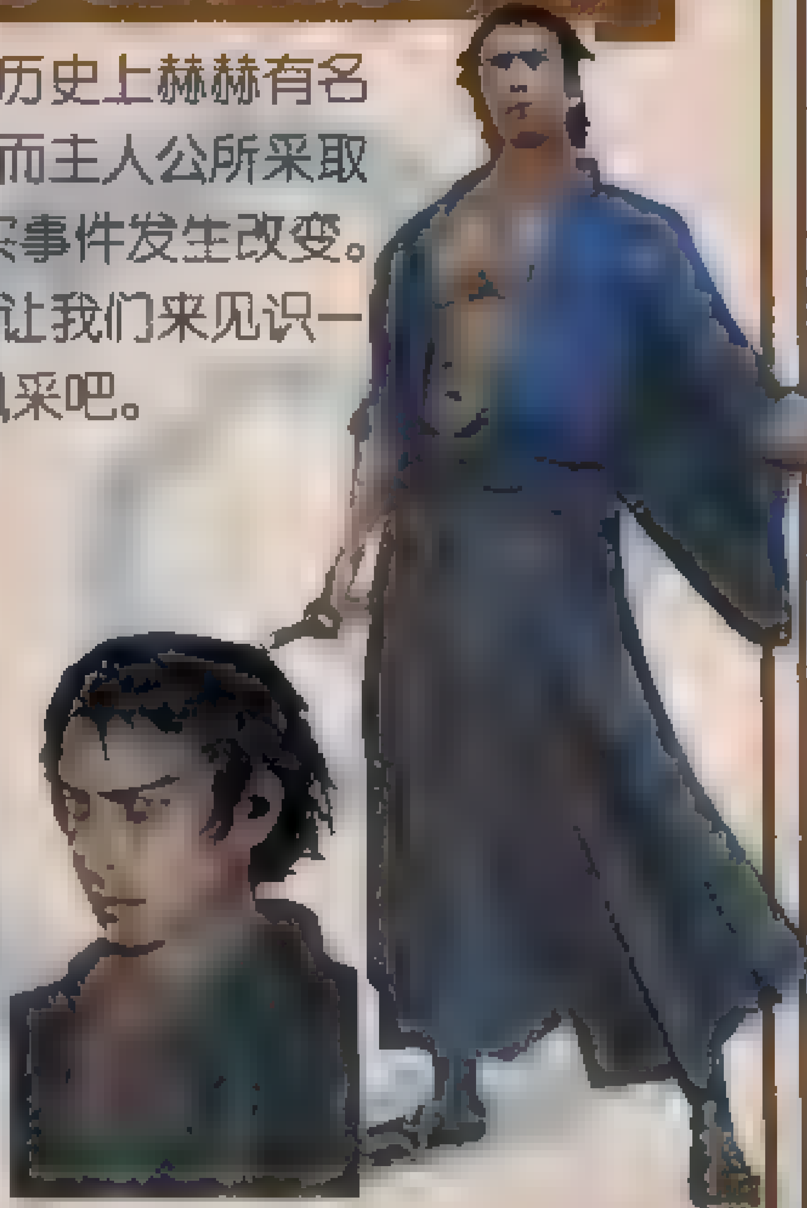
与前几作不同的是，在本作中，1天共分为清晨、白天、黄昏、夜晚四部分，所以在一天内就可以采取数次行动了。而随着时间的流动，在不同的时间段中也会发生不同的事件。



历史上的名剑客纷纷登场

在《剑豪3》的世界中，众多在历史上赫赫有名的剑客也将登场，总数高达30余人，而主人公所采取的行动不同甚至能够令历史上的真实事件发生改变。（例：著名的严流岛之战）下面，就先让我们来见识一下赫赫有名的几位剑豪在本作中的风采吧。

宫本武藏



二刀流的创始人，从13岁时初次与人交手开始，直至29岁共交战60余场而未尝一败，严流岛与佐佐木小次郎的一战更是令其名动天下。在临终前，他将毕生对兵法的感悟写成了《五轮书》。而世人也以“剑圣”之名来赞誉这位伟大的剑客。

佐佐木小次郎



与武藏并称为当代两大剑客，以秘剑“燕返”而闻名于世。自创严流一派，也被人称为严流小次郎。在与武藏交手之前，小次郎也从未尝过一次败绩。

宍户梅轩



出身于伊贺，以锁链秤锤这种奇怪的兵器而闻名。在史上死于武藏手下。（实际上，史实上的此人只留下了姓氏“宍户”，而梅轩这个名字则是日本著名作家吉川英治在其经典小说《宫本武藏》中为他取的。

前线狙击





文 卡伦

近日，FROMSOFTWARE又再次公布了《天诛 红》的新情报，虽然彩女和凛才是新一代《天诛》的主人公，不过这次却没有关于他的消息。目前，本作的开发度已经高达70%了，但发售日期依然只是“夏天预定”而已，真是希望能早日玩到这个游戏啊。

彩女全新服装闪亮登场！

新舞台公布

宿场町

这里便是彩女和凛初次相遇的场所。当偶然得知暗杀者集团黑屋的存在时，为了解救乡田之地即将到来的危机而决定将这一组织解除，而黑屋首领重藏身处的宿场町便是其第一个目标。



黑屋众角色介绍

作为血洗凛的故乡——叶隐之里的暗杀者集团，黑屋一直都隐藏在黑暗中。而这次，FROMSOFTWARE终于公布了这一神秘组织的情报。而令人惊讶的是，黑屋中有三人竟然与凛同样出身于叶隐之里，其中更是包括黑屋的创始人重藏。下面，就让我们来共同了解一下这些注定将会成为我们玩家对手的角色吧。

镐

剑术的达人，以达成千人斩作为人生的至高目标。在宿愿达成的清晨，用吸取了千人之血的宝刀结束自己的性命，这便是他一直在向往的事情。

乱造

乱造最喜欢接受的便是能杀害女性的任务。同时，他也是黑屋中两位来自叶隐之里的忍者双叶和单叶的首领。

双叶

与凛同样出身于叶隐之里，但却是血洗那里的当事人之一。面对在叶隐之里中全部忍术修练都卓于众人的凛时，双叶总是有种自卑感，这也使她对凛极为敌视。而当听到重藏对凛的能力非常欣赏想将其招致黑屋麾下的消息时，双叶便开始了对凛的追杀之旅。

单叶

双叶的双胞胎弟弟。与姐姐一样背叛了叶隐之里而效忠于黑屋。

硝

总是跟随在重藏左右的男子，人称为“沉默的硝”。在黑屋中，除了重藏外，还没有人听到过他的声音。虽然从外表上看来只是个普通的男子，但隐藏在身上的无数枪支却足以令他的对手心惊胆战。

重藏

黑屋的创始人。为了令杀戮正当化及方便化而创立了这个杀手集团。一气斩杀数人即为其美学，为了这一美学，他经常接受一些大型的委托。而这次他之所以率领手下血洗叶隐之里，则是由于受到了某位武将的委托。



忍杀再临！

文 · 猫太

幻想水浒传IV　KONAMI　RPG

PS2　发售 2004年8月17日　日元

对应周边未定

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN

前线狙击

距离上一年的TGS展会到上个月为止，《幻想水浒传IV》（以下简称《幻水IV》）的消息似乎处于一种被“冷藏”的状态。最近，KONAMI不但公布了大量游戏中的新要素和振奋人心的消息，而且还公开了官方网站，这一连串的动作让人感觉到《幻水IV》很快就要出现了。终于，官方网站的首页在上周更新了一个让FANS久等了的数字——2004年8月17日发售！这次以大海为主题也正好是在夏天发售，相信必定能带给玩家们清爽的感觉。废话不多说了，以下为大家介绍最让人关注的战斗系统、新角色与本作的监督河野纯子小姐对游戏的剖析吧！

战斗系统

“《幻水》系列”的战斗系统从初代到3代为止都没有发生比较大的变化。6人登场，每两个人一列组成一个小组，这两点从最初的《幻水》开始至今都没有改动过。但新作《幻水V》终于打破了过去的格局，不但一改6人的定局，而且还增加了不少新的战斗要素，相信这必定能让FANS的心情兴奋起来。

一般战

细心的玩家可能早已发觉，这次的画面中，我方可以登场的人数从过去的6人减少至4人。或许玩家看到人数的减少会觉得KONAMI在偷懒，事实上这并非一件坏事，因为在过去的6人组队中，实际上玩家只可以选择3次命令，也就是说每一个2人组合只能同时发出一次命令，这样看起来就会让人觉得其实登场的只有3名角色。但由于在发出指令后组合中的两名角色都会行动，因此让人觉得“集团感”非常强烈。新作的战斗人数虽然减至4人，但实际上每人都有行动机会，也就是说玩家需要对每名角色输入指令，这样大大增加了游戏的战略性，同时也扩大了玩家的行动空间。毕竟“《幻水》系列”的角色数量达到了108名，就算去掉一些非战斗角色也至少有几十名角色是需要玩家培养的，只能4人战斗的系统是否会对游戏增加一个苛刻的条件呢？



▲这就是《幻水III》的战斗画面，在选择指令时大家可以看到每次都是“两个人”一起进行的。

▲《幻水IV》的战斗中只有4名角色登场，但从他们排成一行看来，这次在行动中可选择的指令已经变成了4次。

协力技

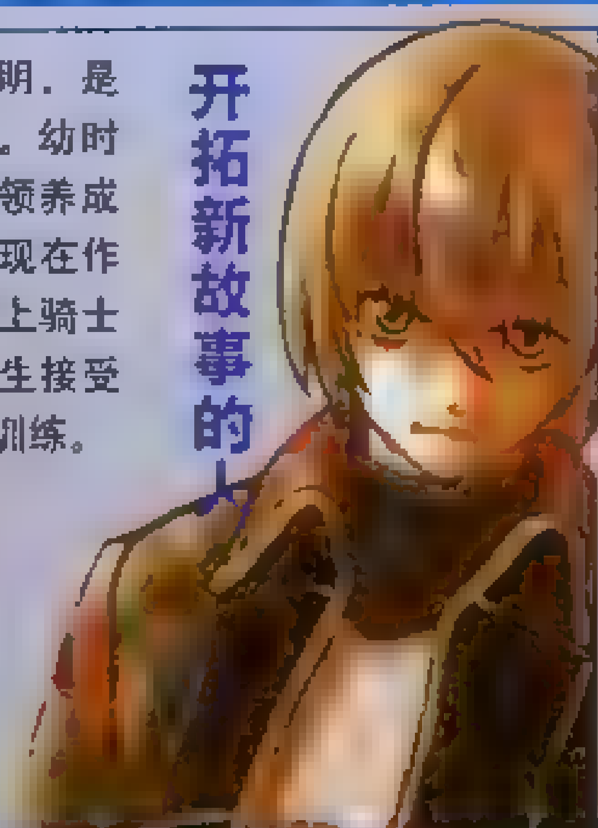
由于我方拥有大量的同伴，因此协力技是游戏中必不可少的系统。这个系统从初代开始便一直继承下来，“当然，如果连这部分都去掉的话那么这个游戏就不叫《幻水》了。”制作人河野纯子这样对玩家说。由于协力攻击的种类非常丰富，只要某些角色之间存在微妙的关系，那么这几名角色就有可能同时登场在战斗时使用协力攻击。随着故事的发展，同伴会慢慢增加；而随着同伴的增加，可以组合出的协力技也会越来越多。有些协力攻击非常难想像出来，譬如几名帅哥（问题是在游戏中“帅哥”的定义是什么……）角色同时登场可以使出“美男子攻击”，两名青梅竹马登场（《幻水II》中的主人公和ナナミ）可以使出“青梅竹马攻击”等，发掘新的协力攻击也成为了游戏的一大乐趣。据目前的小道消息，得知新作会沿用《幻水II》的纹章魔法协力攻击，期待啊！



▲《幻水III》中的“佣兵B攻击”，动用了5名角色的攻击实在是威力惊人啊！

▲猫人攻击？（好可爱！）不过每一作都有这种类似“半兽人”的角色且可以发动协力攻击。

河野纯子漫谈 —— 4名初期角色



开拓新故事的人

出生地不明，是一名孤儿。幼时被斯诺家领养成为随从。现在作为盖恩海上骑士团的训练生接受着艰苦的训练。

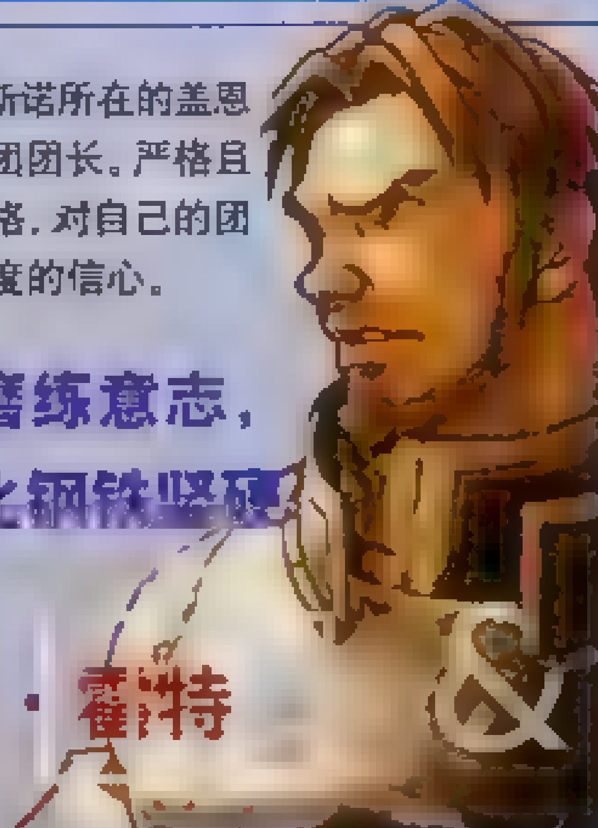
主人公



盖恩的领地——拉斯利鲁的名家族芬盖夫家的儿子。把主人公当成自己的弟弟般看待。

柔和的笑脸与随和的性格

斯诺·芬盖夫



主人公和斯诺所在的盖恩海上骑士团团长。严格且认真的性格，对自己的团员抱有高度的信心。

用剑磨练意志，内心比钢铁坚硬

洛兰·霍特



拥有十分“慈祥”的魔法，在骑士团中是统率大众的格兰的助手。以沉着的性格分析任何状况。

冷静与美貌并存的完美辅助官

卡塔丽娜

海战

玩过前3作的玩家还记得那些故事中插入的SLG部分吗？在RPG游戏中可以玩到那么紧张刺激的SLG战役可谓难得。因为新作的背景为大海，在陆地上发生大规模的战争变得不太现实。KONAMI也以此为契机，完全抛弃了过去的"集团战斗"，改变为海上战争。在《幻水Ⅳ》的时代中，能够在海上移动的工具就只有船，因此战斗的工具也离不开船。从公布的画面来看，海战中可以发动纹章魔法，也可以使用船上的炮台攻击对手。如果大家玩过DC版《永恒的阿卡迪亚》中的空战相信会对船战有一定的认识，但新作看来并不是一对一的船战，有可能一对多数……除此以外，主人公所乘坐的船是可以更换的，不同的船有着不一样的能力。





▼大型船拥有更多的炮台 攻击力会高一点。





◀中型船的帆比较少，活动自如。

CHECK POINT 集团战斗

在过去的3款正篇作品中，集团战斗都得到了玩家不错的评价，这些集团战斗一般都是在主线的故事中发生，而参加集团战斗的人数阵容也会随着我方角色的增加而变得更庞大。SLG的战斗模式插入在RPG中的做法是一个很有特色的设定，[illegible]



◀在《幻想水浒传Ⅲ》中能否胜出[illegible]

追求"人类剧场"的最大魅力
探访河野纯子对《幻水Ⅳ》的独特见解

《幻水Ⅳ》选择了"大海"作为游戏的舞台，其实在初代《幻水》的150年前有很多可以发掘的题材，为什么最后选择了这样的世界观呢？

河野■其实这个包含了"盖恩公国"的群岛并不是我立刻就想出来的。一开始我们以角色和一些历史来选择故事的舞台，最后在大家的分析下，我们把地点决定在南方比较热的地方，后来觉得像"夏威夷"风味的群岛会比较适合新作的风格，因此大海也成为了我们最后选择的舞台。

从画面来看，舞台所在的地点像是在南美洲附近的偏远地区呢！

河野■远处不仅有大型的船，而且还会出现渔船等平时很少看到的东西哦！就算会出现幽灵船和海贼船也不奇怪呢！

乘上船后可以到达过去作品中出现过的地方吗？

河野■嘻嘻！这个是秘密！不过要说起海上的冒险，我觉得海战是一个很重要的部分。因此本作会让人觉得一旦出海后就随时要面临死亡威胁的压迫感。

战斗是RPG游戏中不可欠缺的要素，《幻水Ⅳ》的战斗系统会发生什么样的变化呢？

河野■基本的玩法还是没有变，但的确会出现不少新要素。像武器成长、变换战斗的画面等，都是以前我们没有做过的。

游戏定在8月17日发售，现在的开发进度进行得如何了？

河野■已经可以开始测试了，但说不定我们会在途中想起什么而追加进去呢！毕竟游戏中拥有"108星"和"纹章"，不能掉以轻心啊！最后还请大家期待8月17日的来临吧！

喜欢钓鱼的仁慈哥哥 泰鲁

看起来有点严肃，实际上是一位好哥哥。与主人公同一个骑士团的同期生。最喜欢钓鱼。

河村CHECK [illegible]

以孤独的性格去战斗 肯尼斯

和主人公一样都是孤儿，也是海上骑士团的同期生。身体非常轻盈，因此拥有极高的战斗力。

河村CHECK [illegible]

追随流行的天真少女 朱文

属于那种想到什么就说什么的类型，简单来说就是无知。有点追求新潮，也对斯诺感兴趣。

河村CHECK [illegible]

内向但隐藏着仁慈的精灵 珀拉

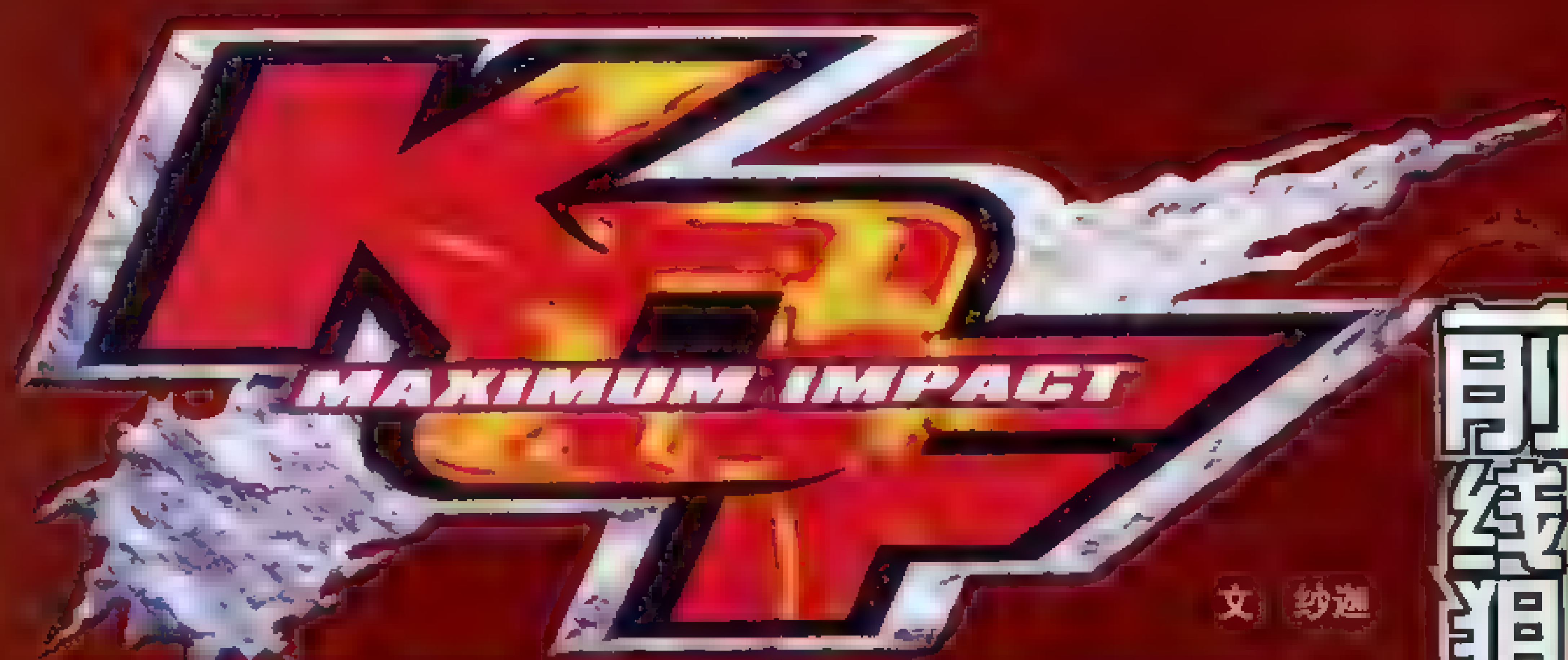
给人的印象就是那张整齐的脸庞和冰冷的性格，一旦聊起来还是蛮可爱的。非常喜欢水果。

河村CHECK [illegible]

目标！世界第一商人！ 奇普

猫族出身的他为了能成为世界第一大商人而奔波于世界中。非常可爱的一名角色。

河村CHECK [illegible]



前线狙击

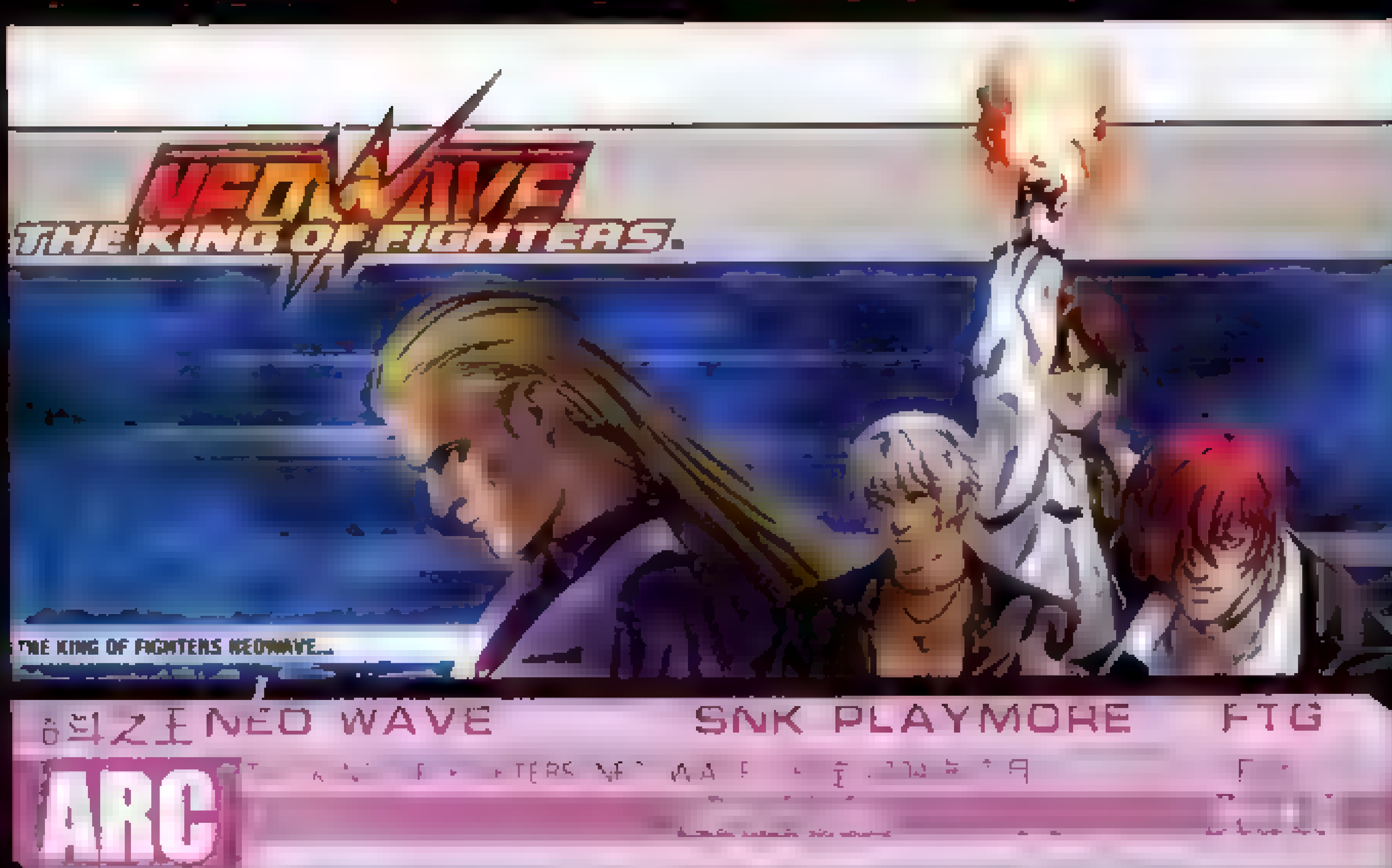
文 纱迦

格斗之王 最强冲击　SNK PLAYMORE　FTG
PS2　KOF MAXIMUM IMPACT　预定2004年7月29日　日版

时间不长，SNK官方又放出了9位角色的情报。从目前的情况来看，似乎每位角色的2P造型仅仅只是变一下颜色而已，如果真是这样的话，就太令人失望了，这可不是当今3D格斗游戏的大势啊！这9位角色中，有8位都是我们非常熟悉的角色，关于他（她）们的资料，就不用我再多说了吧？此番变为3D造型后，玩家们的反应褒贬不一。另外八神庵始终不肯现身，想来制作组也是不敢怠慢这位历代最高人气的角色，正在全力制作，务求让FANS满意吧！







格斗之王 NEO WAVE　SNK PLAYMORE　FTG
ARC

预定于今年夏天推出的街机《格斗之王NEO WAVE》刚刚结束了最新的实机测试。本作采用了SAMMY的ATOMISWAVE基板，画面比以往有一定提升。目前出场角色已经大致可以确定了，基本上全是旧角色。

草薙京　二阶堂红丸　大门五郎	坂崎良　罗伯特　坂崎琢磨
七伽社　夏尔米　克里斯	全勋　蔡宝健　陈可汉
山崎龙二　玛丽　比利	八神庵　MATURE　VICE
草薙柴舟　库拉　矢吹真吾	麻宫雅典娜　椎拳崇　镇元斋
K'　MAXIMA　WHIP	莉安娜　拉尔夫　克拉克
特瑞　安迪　东丈	不知火舞　坂崎由莉　京

此外，本作的官方网站已经开张，其标题图耐人寻味。如果你玩过《龙虎之拳2》的话，一定能认出图中左边那位金色长发男子，他就是年青时候的吉斯。这表明本作将是一个大乱斗式的游戏。

又一位全新的角色登场了！MIGNON BEART这个名字中，G和T是不发音的，所以就有了美浓·贝儿这个奇怪的名字。这个小姑娘居然是白魔导士，说她是历代《KOF》中最怪的角色相信不会有多少人反对吧？从她神秘的身分来看，一定是推动剧情发展的关键人物。

新角色登场

生日：2月13日
身高：165cm
体重：48kg
血型：B型
籍贯：美国
流派：魔术＋中国拳法
兴趣：寻找魔导书
宝物：祖母给她的宝箱（因为钥匙坏了，所以打不开）
喜好：巧克力
厌恶：很骄傲的小孩、毛虫
特技：白魔术（还在修行中）



美浓·贝儿
MIGNON BEART

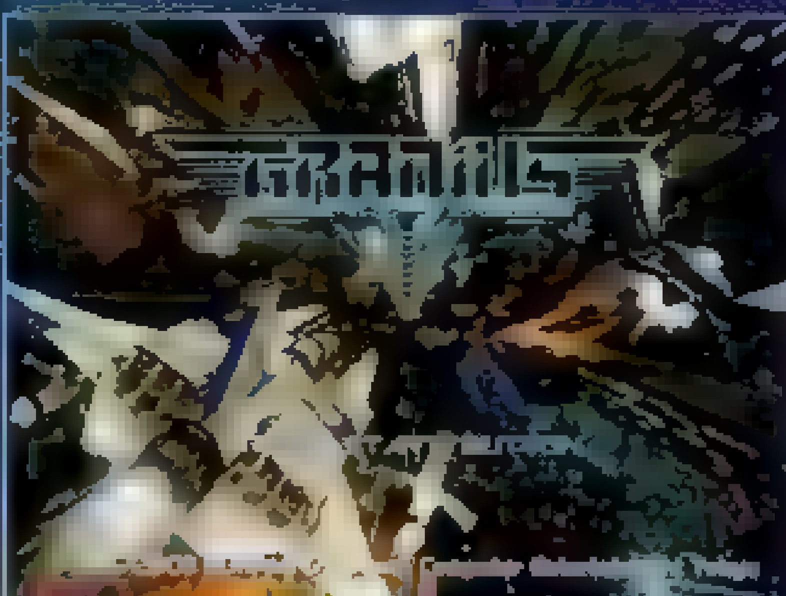


宇宙巡航机 V　KONAMI KCET　STG

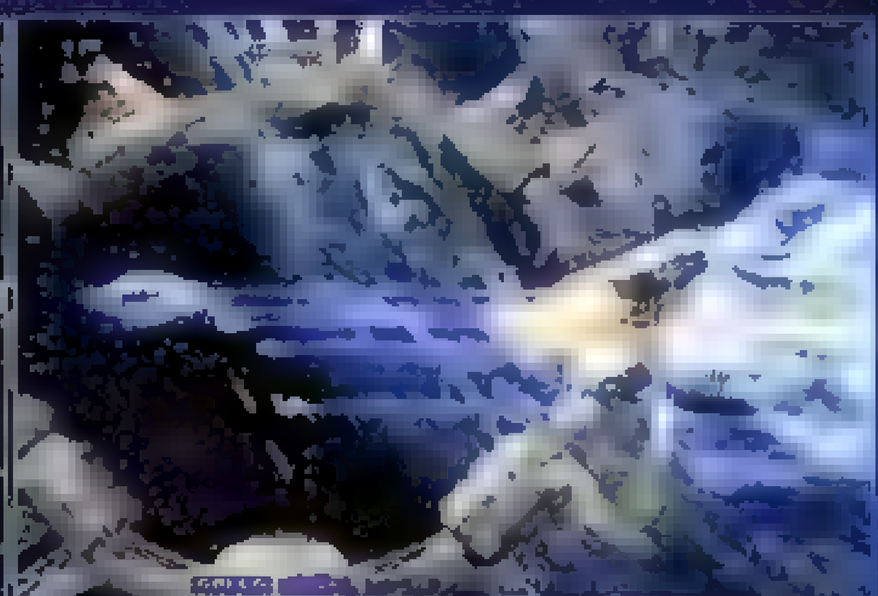
PS2　GRADIUS V　预定 2004 年 7 月 22 日　日版

CD-ROM 1 张

自从2003年E3之后，《宇宙巡航机》似乎就开始"潜水"，甚少公布最新的资料。的确，对于一款纯粹的射击游戏来说，本来就没有太多的资料可以公布，但这样却急坏了所有热爱射击游戏、热爱《宇宙巡航机》系列的玩家们。SOUL其实和大家同样热切期待本作，这里就把最新收集的情报送上！



▲近期在日本发放的试玩版的标题画面，本作还会有暂停后输入"上上下下……"的秘技吗？很有可能哦。

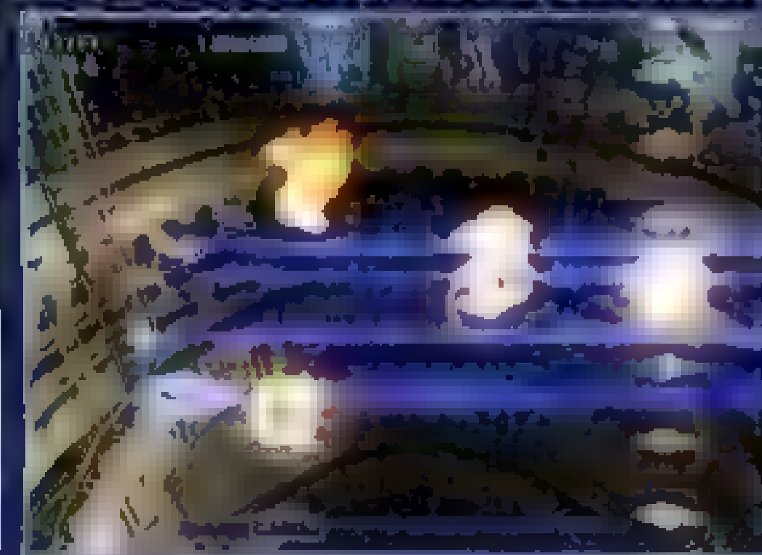


▲虽是2D玩法，但游戏仍然充分利用了3D图像机能，看见敌人在屏幕中旋转，有一种非常炫的感觉。

进化的新系统

首先本作的游戏方式还是基本不变的——一款纯正的射击游戏，同时还保留了《宇宙巡航机系列》的招牌系统——吃"能量胶囊"，然后就可以获得特殊武器（见下面图1）。玩家就可以选择四套（TYPE）武器，选择不同，随后战斗机可以得到的武器类型就会不同（见下面图2）。而在加速（SPEED UP）这一项，如果玩家把战斗机的速度加到了最大，再选择"加速"的话，速度就会恢复到初始状态，看来还真是"回头是岸"啊。

本作的最大特色之一就在于新的分身球（OPTION）系统。分身球会像以往的《宇宙巡航机》游戏一样跟在战斗机的身后射击，但本作中玩家还可以按住R1键改变分身球的行动，让分身球绕着战斗机旋转，让分身球向特定的方向射击等等（见下面图3）。据目前所知的情报，每种TYPE只具有1种分身球的特殊行动方式，而根据之前玩家所选择的战斗机TYPE的不同，分身球所具有的特殊行动方式就会有差别。



▲图1 攻击红色的敌人获得红色的能量胶囊，然后就可以从最下面的武器槽中选用武器——这就是《宇宙巡航机》的招牌特色之一（传统的激光在本作中很酷啊！）



▲图2 可以很明显地看出4套武器的区别，另外这次除了会继承系列以来的传统武器，还会加入本作全新的武器类型。



▲图3 这里战机所选的分身球特别行动方式就是"按住R1键后可以让分身球的射击方向固定"。分身球新系统的引入让游戏更具策略性。

系列作及新作的故事背景

在一个遥远星空的遥远过去，一种极具破坏性的生命体……

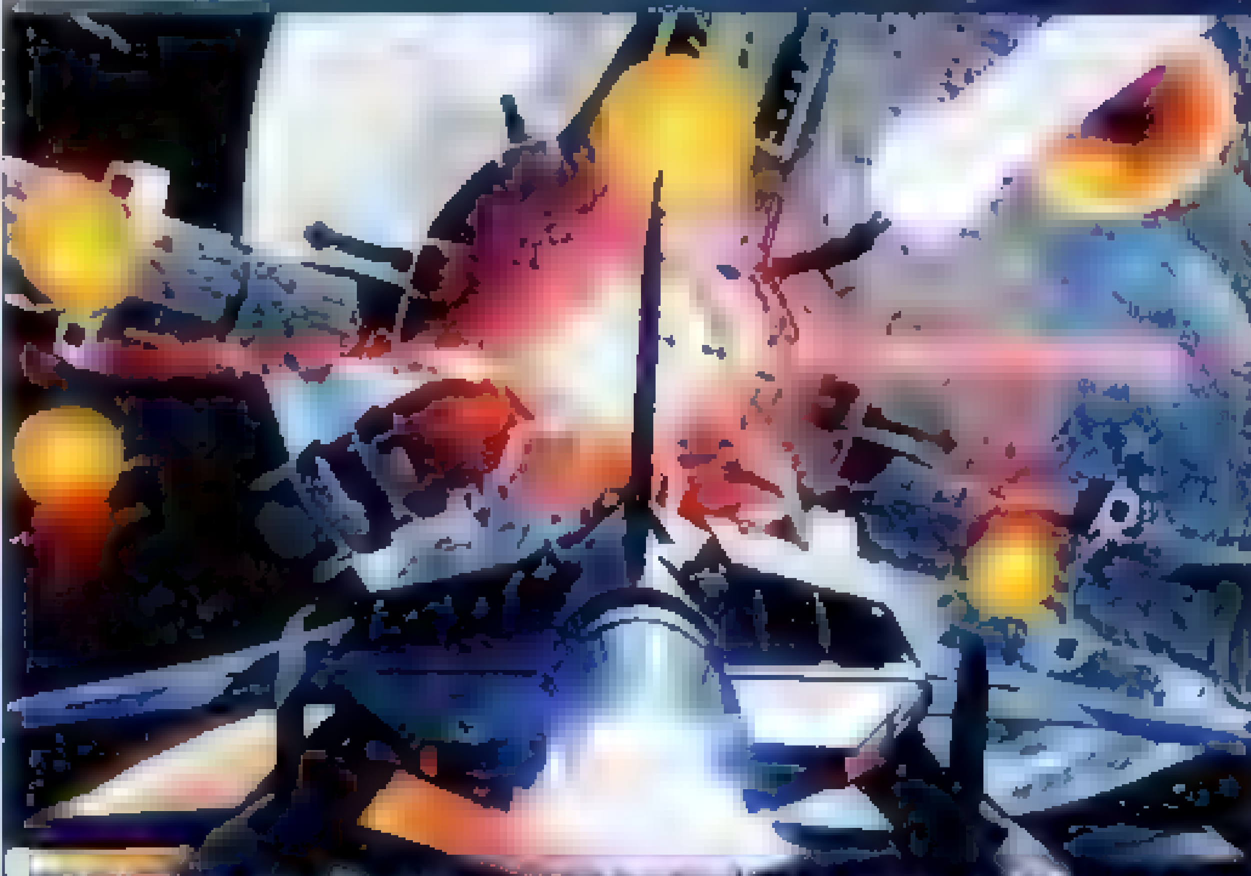
GRADIUS军在与之展开了数次激战之后，终于将这种生命体消灭。

但这种生命体还是有那么一部分细胞飞散到宇宙中，在宇宙的一角，经过长久的时间之后，它们又慢慢再生起来，并且还形成了新的细菌种类……

GRADIUS历8010年，

GRADIUS突然遭到了时空转移而来的零式部队的袭击！

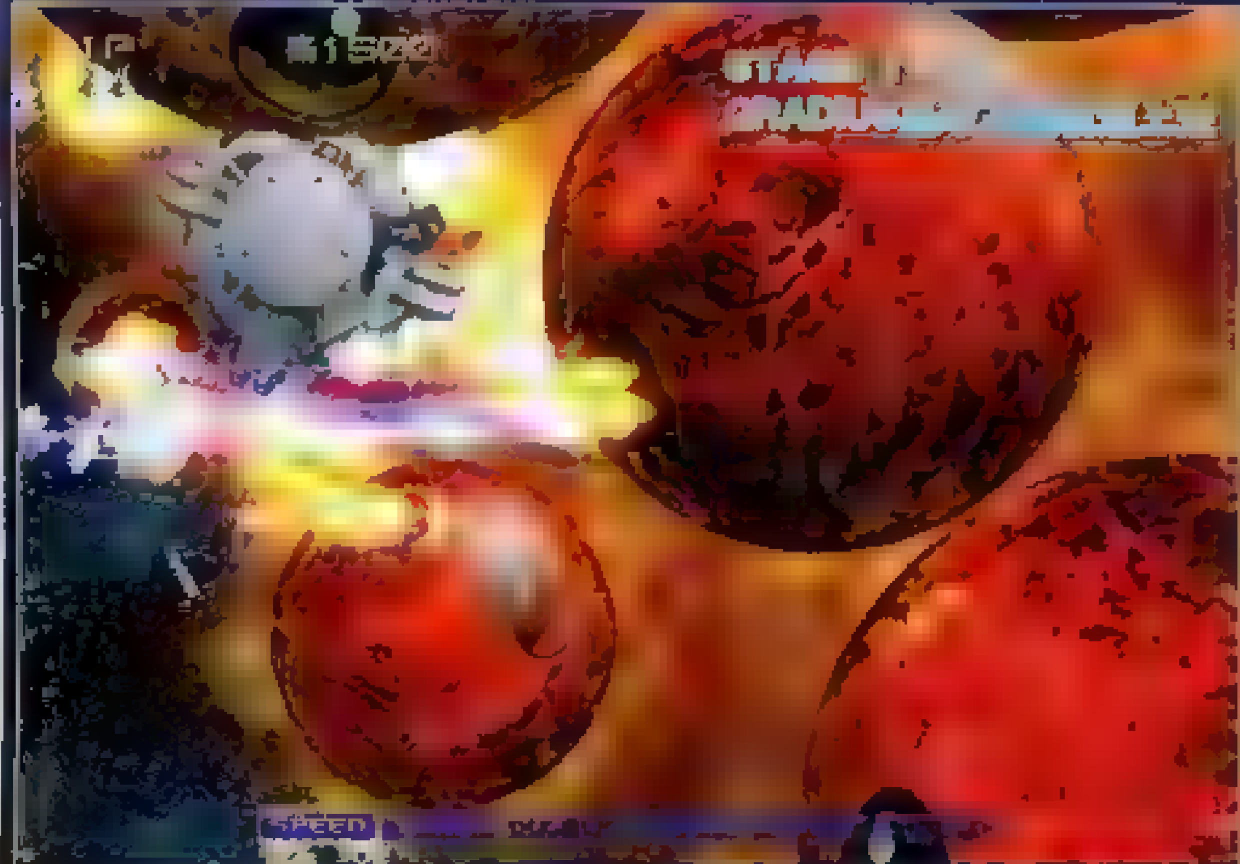
GRADIUS军立即展开反击，搭载了大范围攻击支援设备的超时空战斗机Vic Viper开始翱翔于宇宙之中！



▲本作是由TREASURE与KONAMI合作开发的，TREASURE的游戏素以火爆闻名，之前开发的超经典射击游戏《斑鸠》也是有口皆碑，因此对于本作我们充满信心！超时空战斗机Vic Viper（V形毒蛇），出发！

无与伦比的关卡设定

射击游戏中最体现实力的应当就是关卡设定了，《宇宙巡航机V》仍与系列前几作一样共有7大关卡，每一关卡都将带给玩家超高的射击游戏爽快感。这些关卡同时还会让玩家回忆起以往各作《宇宙巡航机》，因为关卡的设定一定程度上保留了系列作以来的传统，充满想像力，四周遍布各种各样特点各异的敌人和BOSS，而超高的游戏难度也不会令你丧失信心，只会令你血脉贲发！





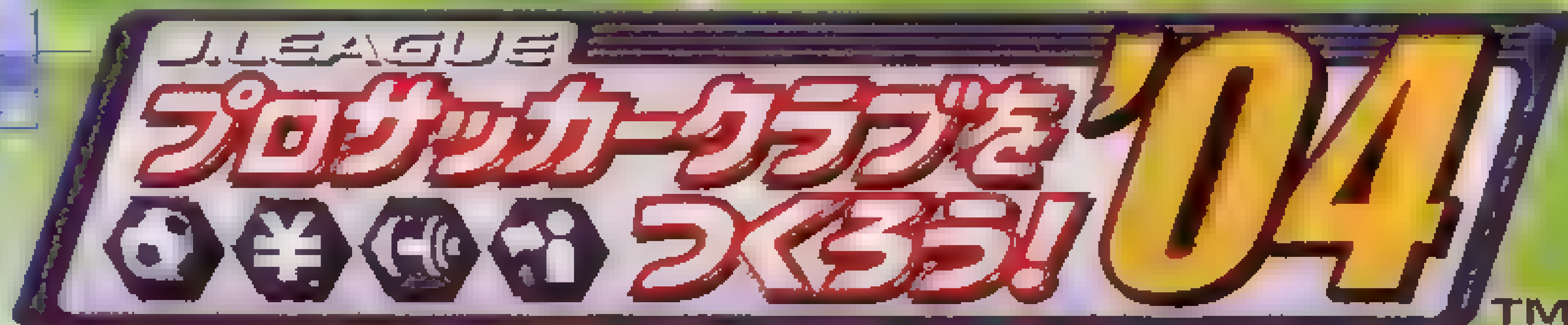


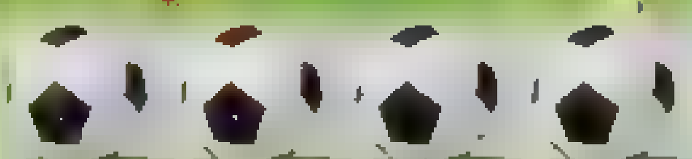
射击游戏里程牌级系列《宇宙巡航机》正统最新作！

J联盟创造职业球会！04　SEGA/ Smilebit　SLG

PS2

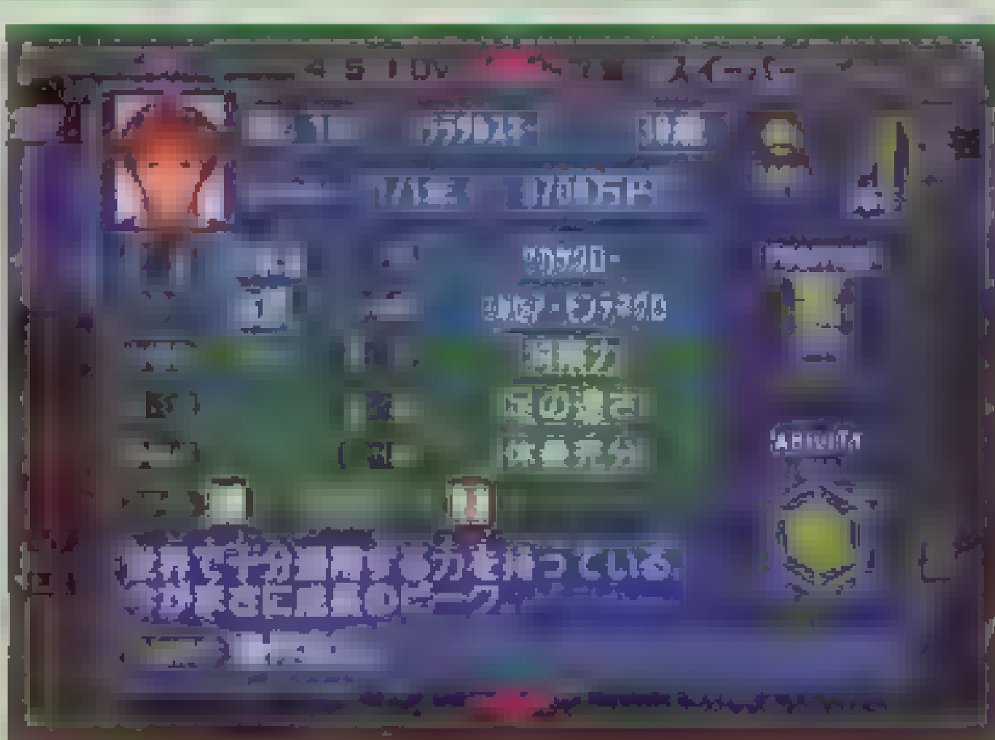
2004年6月24日　日版

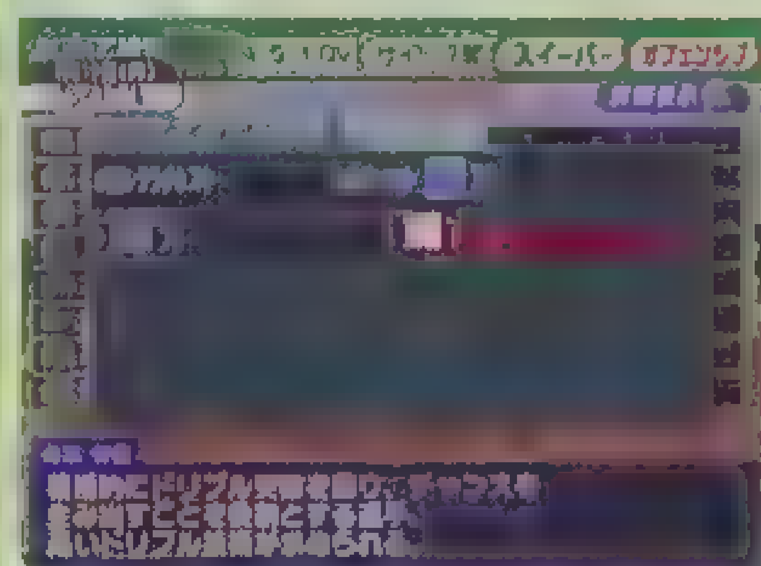




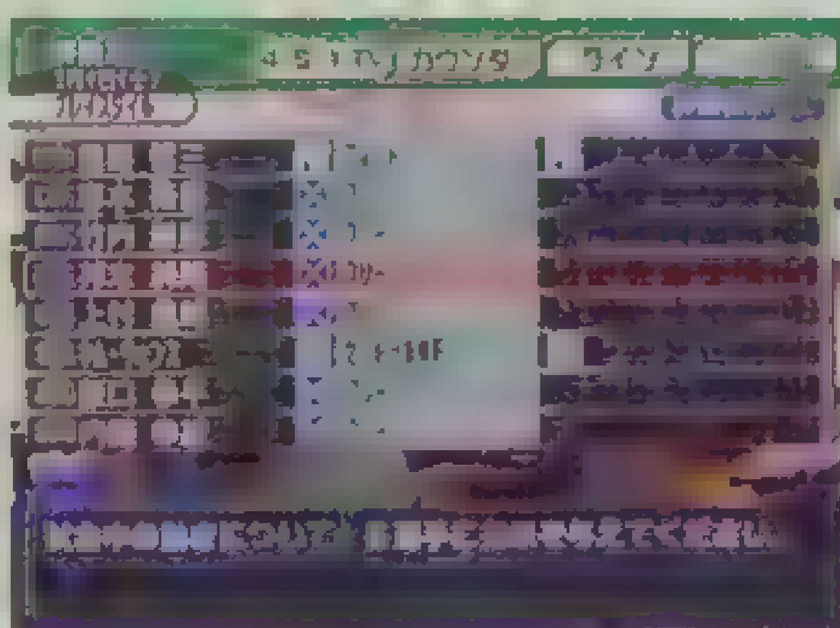
直击！个人战法系统！

在本次的新作《球会'04》中，如果解雇现有的监督（主教练），那么球员们所继承自主教练的个人战法也有可能会消失。所以说在本次的新作中，主教练的雇用和解雇对球队的影响是非常重要的！在前作中，主教练的作用只是在某些球员转生为强力助理教练前带来暂时性的助教（AC\PC\GC，训练球员个体）和训练效果（训练球队整体），但是从本次新作的个人战法继承系统来看，主教练在玩家球队的战术组合中也能够起到一定的作用。虽然训练效果是主教练个人能力的体现之一，但立足于现实而言，把战术打法贯彻给球队整体也是主教练能力的一个重要体现。本次新作中的个别选手可能一开始就会拥有复数的个人战法，但基本上来说大部分选手的个人战法还是继承自主教练的个人战法比较多。找到一位符合自身足球理念的名教练，让他把我们的足球理念贯彻给整个球队，使之成为一个更富有竞争力和协调性的有机整体。如果频繁更换主教练，那么球队就始终处于一种不成形的状态，无法使全队的战术思想统一起来。俗话说就是一盘散沙。足球是一项集体运动，个人的精彩表现永远是建立在全队协同作战的基础上的。而全队整体如果没有一种统一的思想来指挥的话，就无法将战斗力发挥到最大限度。而个人战法系统或许可将两者有机地融合起来，球员以个人战法展现其个人魅力，而教练则使全队统一继承他具有个人特色的个人战法，使得球队整体能够协调运转，两者相得益彰。看来在本次的新作中主教练的个人战法是相当重要的一环，朝秦暮楚看来是没有好下场。（笑）





▲如果什么个人战法都不设置的话，选手的个人战法就处于"フリー"状态（自由发挥）。

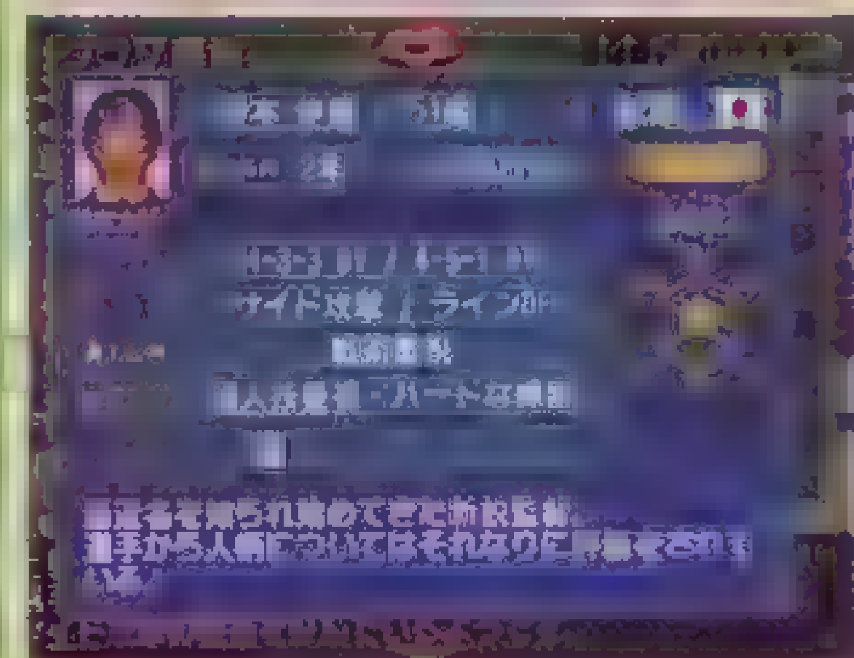


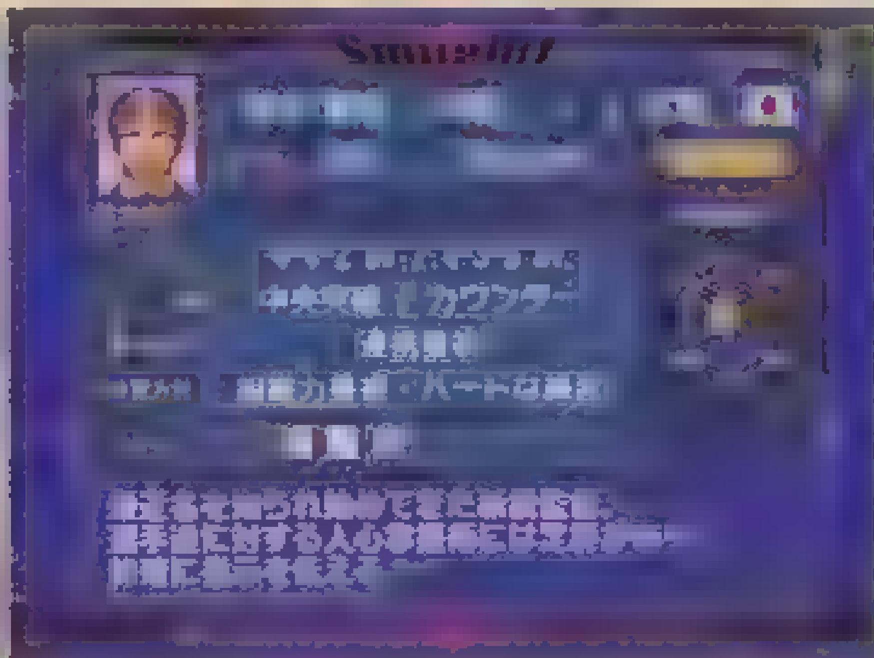
▲每个选手最多可以拥有6种个人战法，是否不同的选手所能掌握的数量也会有所不同呢？

每位主教练所持有的个人战法都不尽相同，对球队的影响也不同。选择一位符合玩家自身理念的教练，是一个举足轻重的问题。

大家看到左边的三位教练了吗？他们各自都拥有特色各异的个人战法，究竟该如何选择呢？就看各位玩家的了。





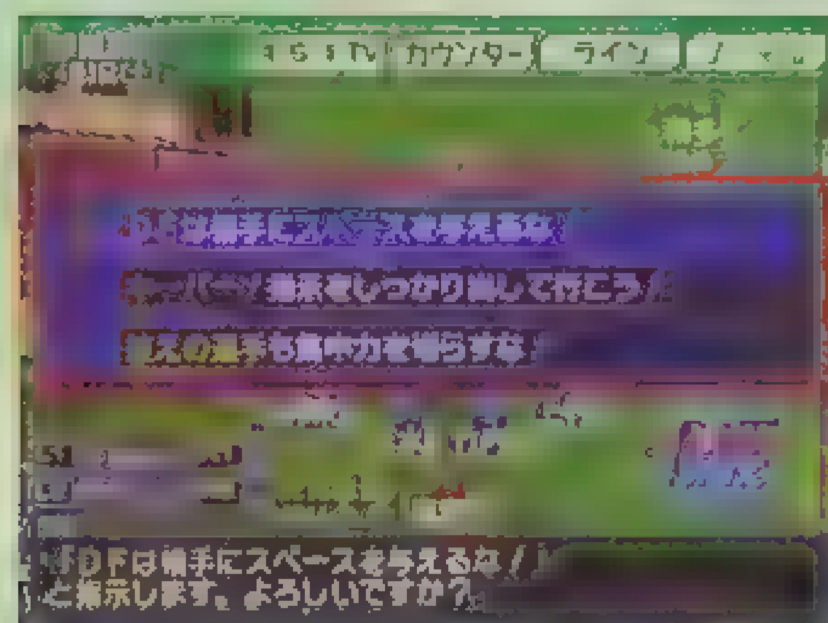


个人战法名称	对应位置	相关解释
ストライカー／射手	FW	担负着主要得分任务的选手，射门能力与临门一脚的感觉是最重要的。
ポストプレイヤー／攻击定点	FW	该位置的选手一般身材高大、身体强壮，拥有这样的"硬件"基础才能够在球队的进攻中起到一个过渡的作用。具体来说就是接到传球后稳稳地把球护住，然后再由我方展开后续进攻。
セカンドストライカー／二中锋	FW	处于离射手稍微靠后的位置，策应活动的范围十分广阔，积极地空切制造得分机会。速度与丰富的运动量是该位置最重要的能力。
チャンスメイカー／前场自由人	FW	与二中锋一样也是处于离最前线稍微靠后的位置，策应活动范围广。以盘带和传球来为同伴制造机会，得分相对而言并不是其长项。使用技术优秀的选手来担任此位置会比较合适。
ドリブラー／盘球者	FW、OMF、SMF、SDF	以积极的盘带突破来制造机会，拥有这种个人战法的选手也具备高超的盘带技巧。
アタッカー／空切攻击手	OMF、SMF	从后排积极地插上，撕裂对手的防线并以此制造得分机会的选手，拥有丰富的运动量和强烈的攻击性。
トップ下／影子前锋	OMF	隐藏在前头的身后，制造决定性的一击。拥有高精度的传球能力和控球技巧。
ウイング／翼锋	FW、SMF	活动在边路区域以突破和决定性传球为己任的选手，拥有绝高的速度。
サイドハーフ／攻击型边前卫	SMF	主要在中场的边路区域组织并参加进攻的选手，传中是其必不可少的技能。强调传球、特别是传中的准确性。
セントラルMF／中前卫	OMF、DMF	在中场中路区域积极参与球队攻击、防守的球员，拥有充沛的体能和阅读比赛的能力。
プレイメーカー／司令塔	OMF	以开阔的视野和精确的传球来组织球队的选手，是全队的组织核心。
ボランチ／后腰	DMF	掌握着球队的节奏，无论是进攻中分球还是防守时填补空档都是他的责任，拥有充沛的体力和预判球路的感觉。
ダイナモ／防守型中场	DMF	主要精力用于防守的中场球员，无尽的体能和防守意识应该要优先考虑。
ウイングバック／平衡型边卫	SMF、SDF	以攻守平衡为己任的边路选手，体力同样也是其所需要重视的。
サイドバック／防守型边卫	SDF	在边路以防守为主的选手，需要极强的拼抢和防守能力。
ストッパー／中后卫	CDF	身先士卒地阻挡对手进攻的选手，同样需要很强的拼抢能力和防守意识。
スイーパー／拖后中卫	CDF	防线的最后堡垒，负责补位拦截的选手。拥有优秀的阅读比赛能力。
リベロ／自由人	CDF	防守时统率整条防线，当出现机会时则积极参与进攻，攻守意识同样出众。
ラインDF／平行站位	CDF、SDF	具有平行站位防守意识的选手，有较高的判断力和保持平行站位的意识。
フィード／长传起点	CDF、GK	从后场的防守区域直接向前场输送准确的传球，是球队的另一个攻击起点。相对来说拥有较高的传球精度。
攻击的GK／攻击型门将	GK	站位比较靠前，擅长发动第一波进攻，个人防守区域比一般门将广阔，是个有利也有弊的个人战法。
オーソドックス／稳守型门将	GK	追求稳定的防守，拥有较高的扑救技巧，对于讲究防守的球队是个不错的选择。

监督的特殊指示

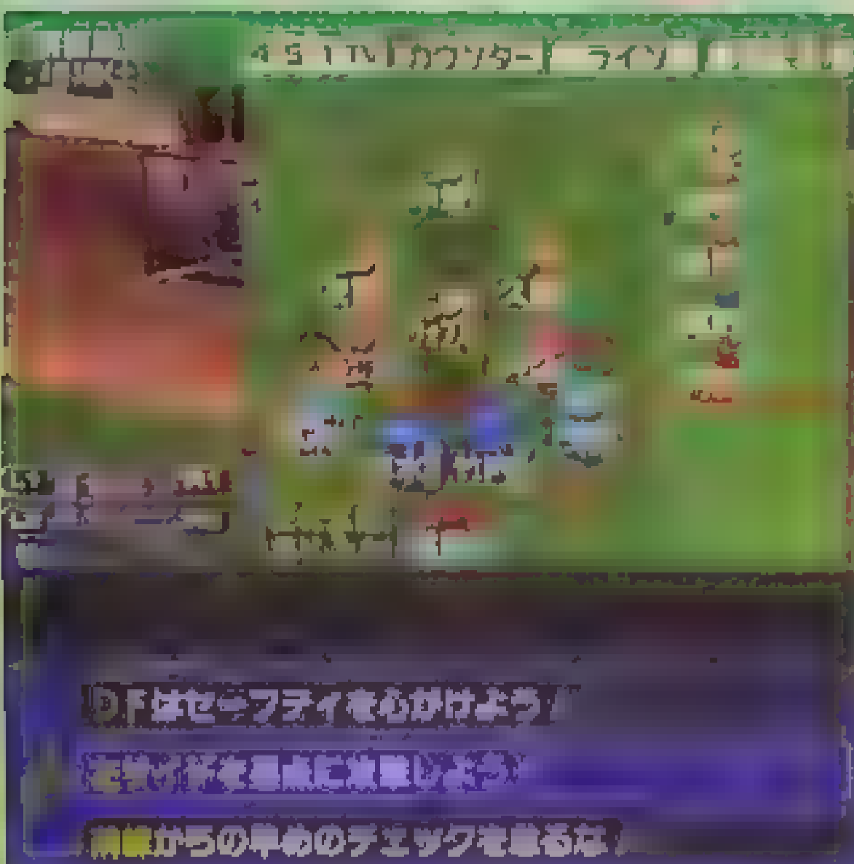
如果玩家的主教练有一定能力的话，就可以在中场休息时向球队下达下半场的作战指令。

可能这些作战指令会对比赛的进程产生决定性的影响。



「后卫线不要给对手留下任何空档！」
「守门员！要遵照指示行动！」
「替补选手集中精力，随时准备上场！」

「中场的攻守转换要快一点！」
「要坚守到最后！」
「把球集中传给核心！」



「后卫给我打起精神来用心防守！」
「以左路为进攻的起点！」
「在前场就要向积极对手施压！」

相应位置被主教练所指示的球员，他或他们的头像会巨大化。（有点像棉花糖，笑）

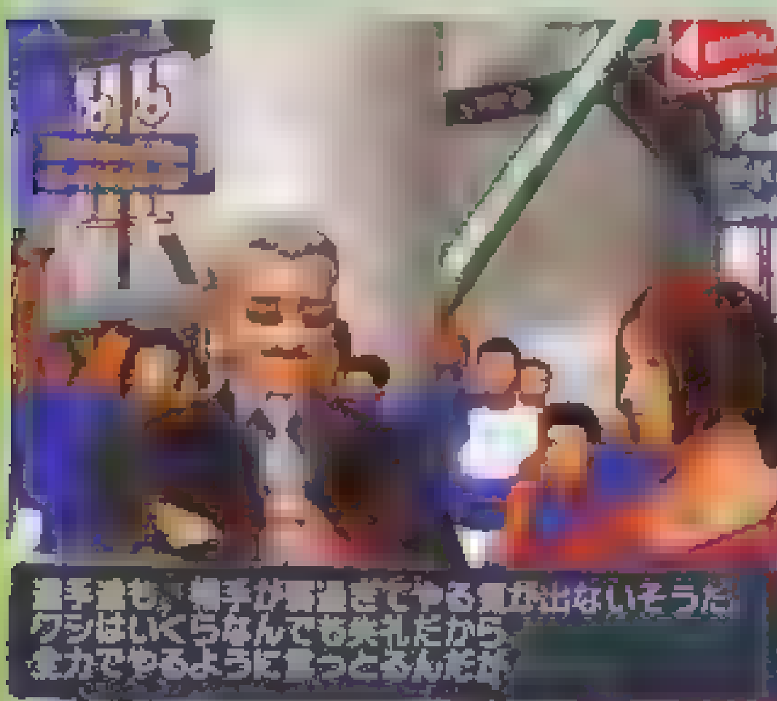
德比俱乐部之恶搞全接触

上一期我们介绍了《球会'04》中德比俱乐部的地位将会得到大幅度的提升。现在就让我们来见识一下德比俱乐部的代表油野茂一先生吧，一位典型的小人得志型欧吉桑。在"阿布拉莫科奇"会长（怎么越听越耳熟啊？）那富可敌国的资金支持下，转入了一些很有希望的球员，甚至还成为了近来欧洲足球圈里的热门话题。

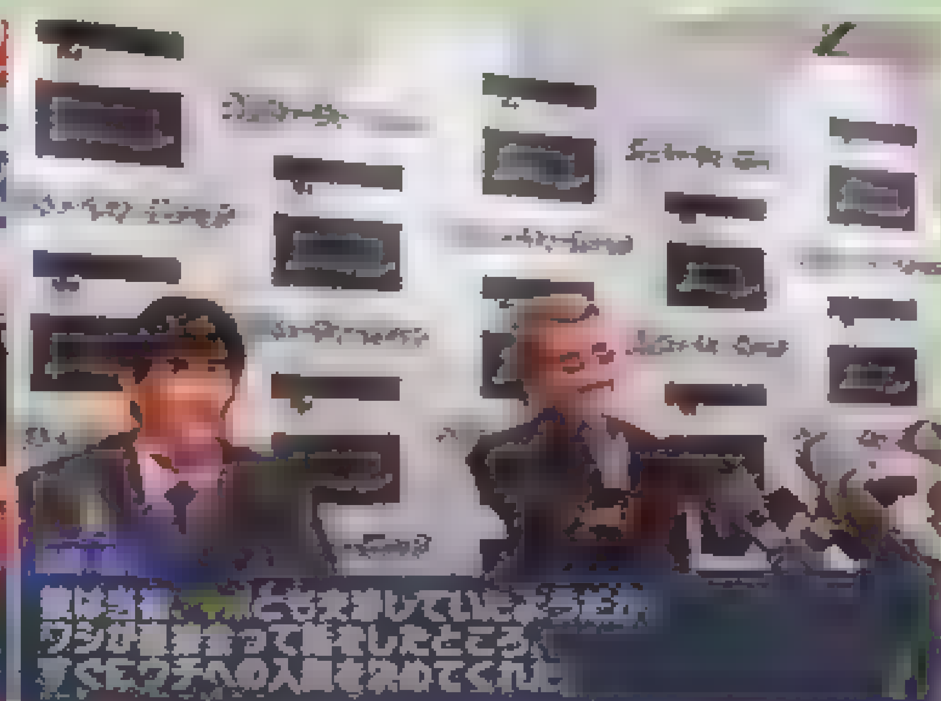


▲我们的巨人又长高了两厘米！比科勒同志还高一厘米了！

现实中，俱乐部在球员转会间的明争暗斗不可不谓之残酷。而在本次新作中也正式引入了"球员转会竞争"的概念，特别是德比俱乐部间更会互相进行阻挠。那么究竟哪一位球员我们玩家会在游戏序盘中优先引入呢？没错，就是他！我们的骄傲，号称"移动的万里长城"、"中国之至宝"、"鸟人前锋"等等等等的安太贤同志（众读者：Zzzz……）玩家在与德比俱乐部间的争夺中输给了对手，安太贤同志将代表对手俱乐部参加比赛，这对于玩家们来说是一个莫大的威胁。油野欧吉桑马上召开记者招待会大肆宣传，那表情还真是令人郁闷啊。（怒值Power Max！）



▲欧吉桑又在大放厥词了，竟然直接说对手球队很弱，简直无法饶恕。



▲当初和安太贤同志谈得好好的，现在竟然跑到别的俱乐部去了，原来是这家伙横刀夺爱。

练习项目的新增要素

个人临时休养

在前作中只要设置了临时休养就必须全队一起执行，但是在本次的新作中增加了个体球员临时休养。这样一来疲劳的球员就可以单独设置临时休养，而无需全队陪同。练习效率将大幅度提高！



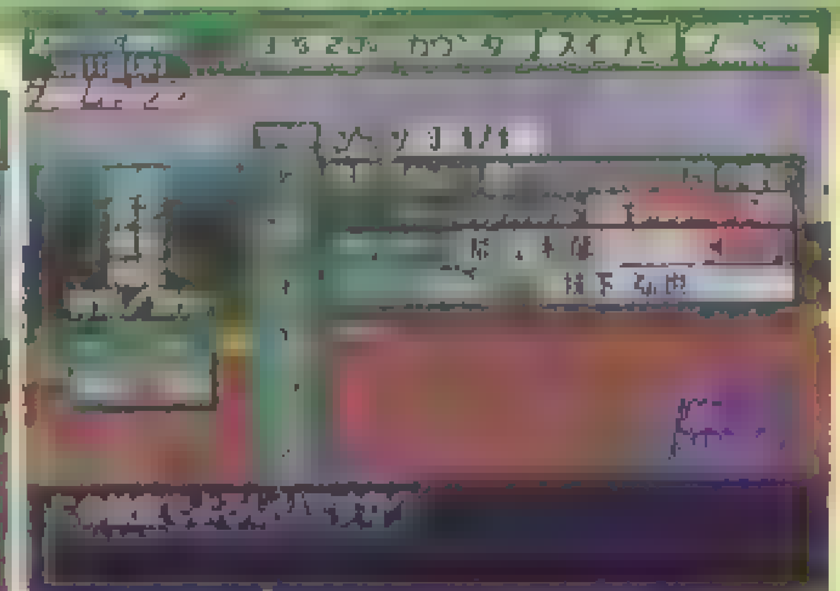


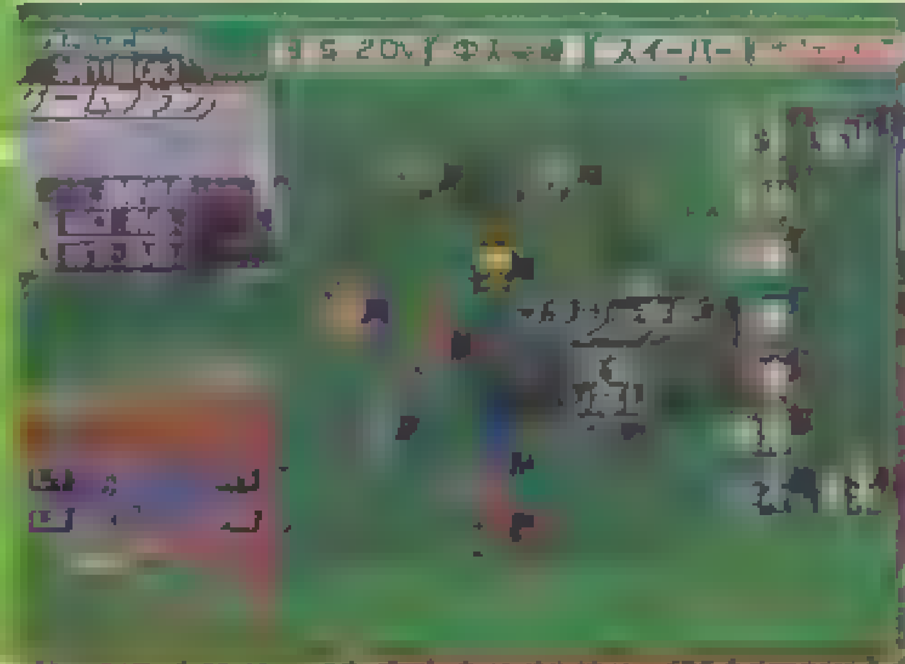
守门员教练复数指导

上一期介绍了体能教练可以对复数选手使用重疲劳恢复，而在本期中守门员教练也可以进行复数指导了！这样一来，可怜的替补门将也还算有了一片出头天。

短期集训新增要素

在前作中，玩家很难去直观地判断集训的成果，只能靠经验的积累来判断集训地的类型与效果。而在《球会'04》中，短期集训后主教练会向玩家报告本次集训的一些效果。虽然只是简短的几句话，但总算也有了判断的根据，多多少少也算是一个进步吧。





◀▲当在自动比赛计划执行换人时，如果替换的球员因为各种原因无法上场的话，该系统还可以设置一位替补选手以备不时之需。

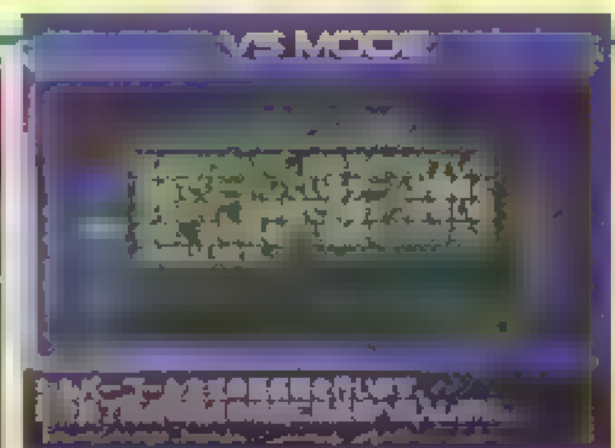


▲比赛中可以自由调整战法与比赛计划，相信届时会非常方便。

▲对手俱乐部资料画面中新增加了排位、核心选手、风格评价。

▶可以更清楚地看到球员比赛时的状况。由于进行了新的动作捕捉，所以游戏中选手的动作表现力也得到了提高。

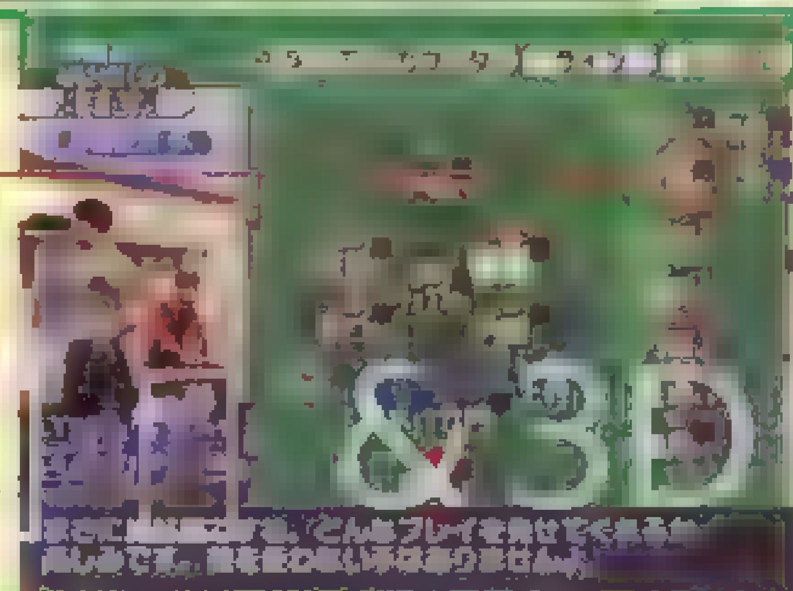




▲引入了欧洲目前流行的银球制。（可惜又要变动了）



▲以后我们换人的时候，就不用切换来切换去那么麻烦了，一目了然！



◀左侧为进攻能力箭头，右侧为防守能力箭头。当两位球员进行比较时，可以更直观地看到两者间的优劣。比如图中的光标停在结城身上，比较对象为久里，那么我们可以很清楚地看到久里的攻击能力比结城高。



《红侠乔伊》无疑是2003年度的最佳动作游戏之一，其创意与高度的游戏性均给玩家留下了深刻的印象，而在结局处的伏笔预示着极高的推出续作的可能性。这不，在E3大展前不久，CAPCOM毫不犹豫地公布了《红侠乔伊2》的大量情报。据说开发度已有50%，相信本作不会让动作迷们失望。

文：胜负师



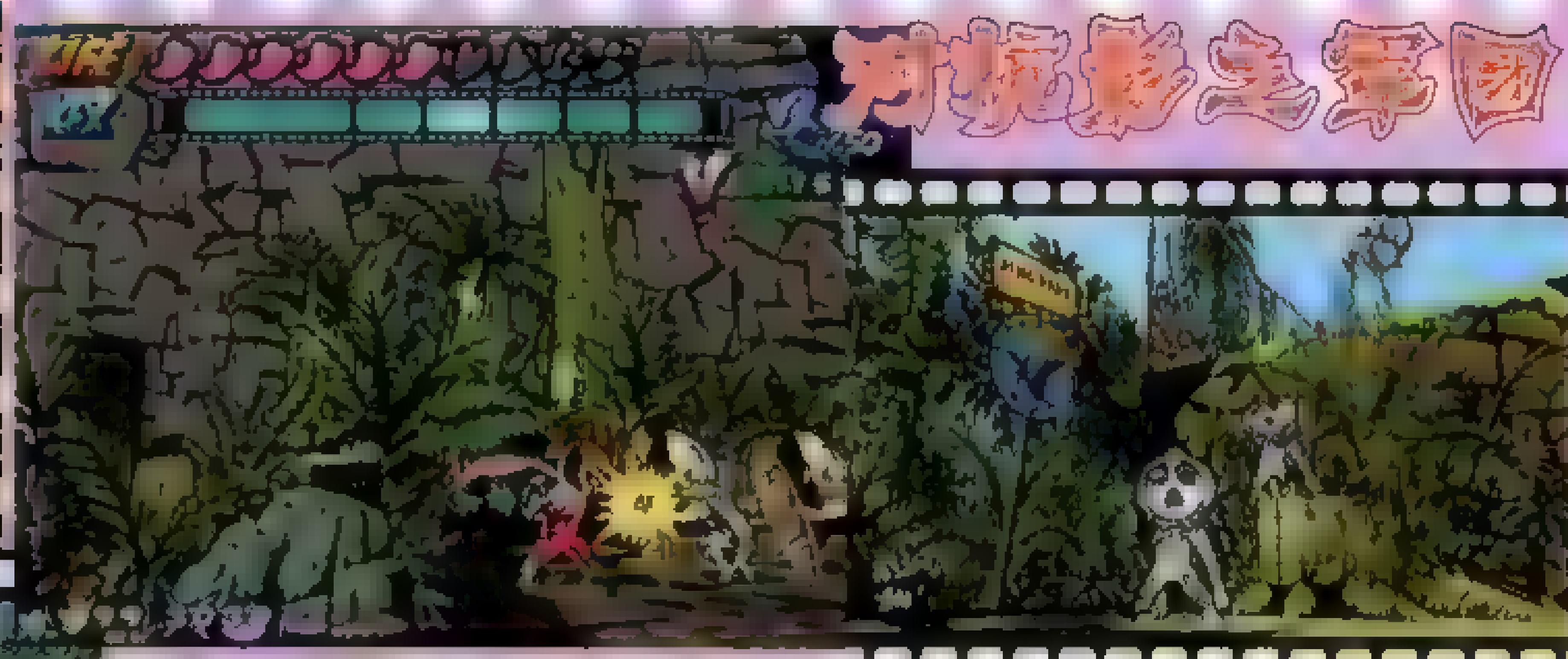
红侠乔伊2　CAPCOM　ACT

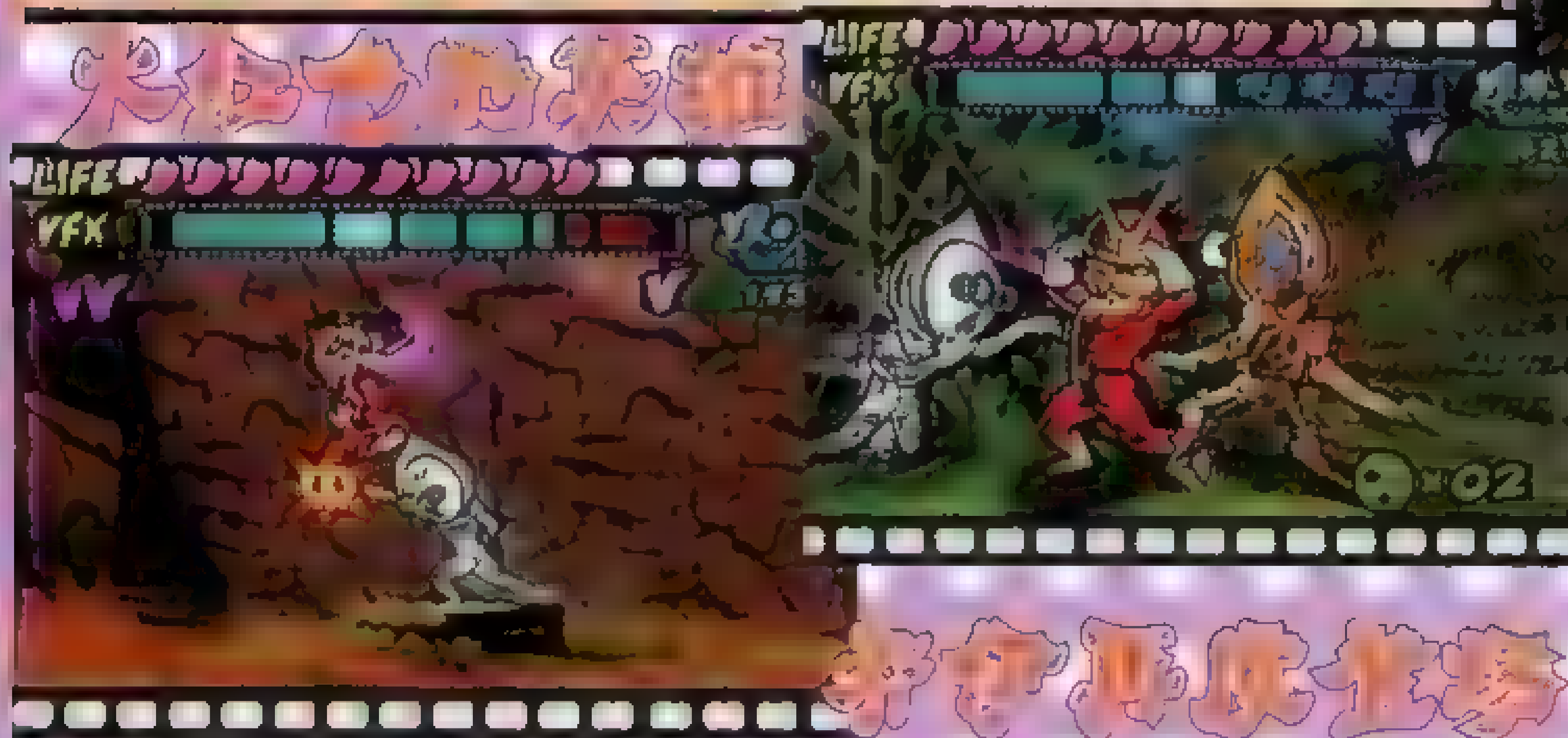
Multi

STORY 故事背景

具有强大力量的敌方组织SHADOW出现在和平的电影世界中，取得神秘力量的英雄乔伊为拯救电影世界和自己的女友，与SHADOW军团展开激战，最后终于打败了邪恶化的蓝队长，让一切恢复了正常。不过邪恶的根源并没有消除，影之军团卷土重来，使地球再次陷入危机……而此时，我们红色的英雄也将再度出击，为正义与真理而战！（为什么故事还是这么老套啊？汗！）

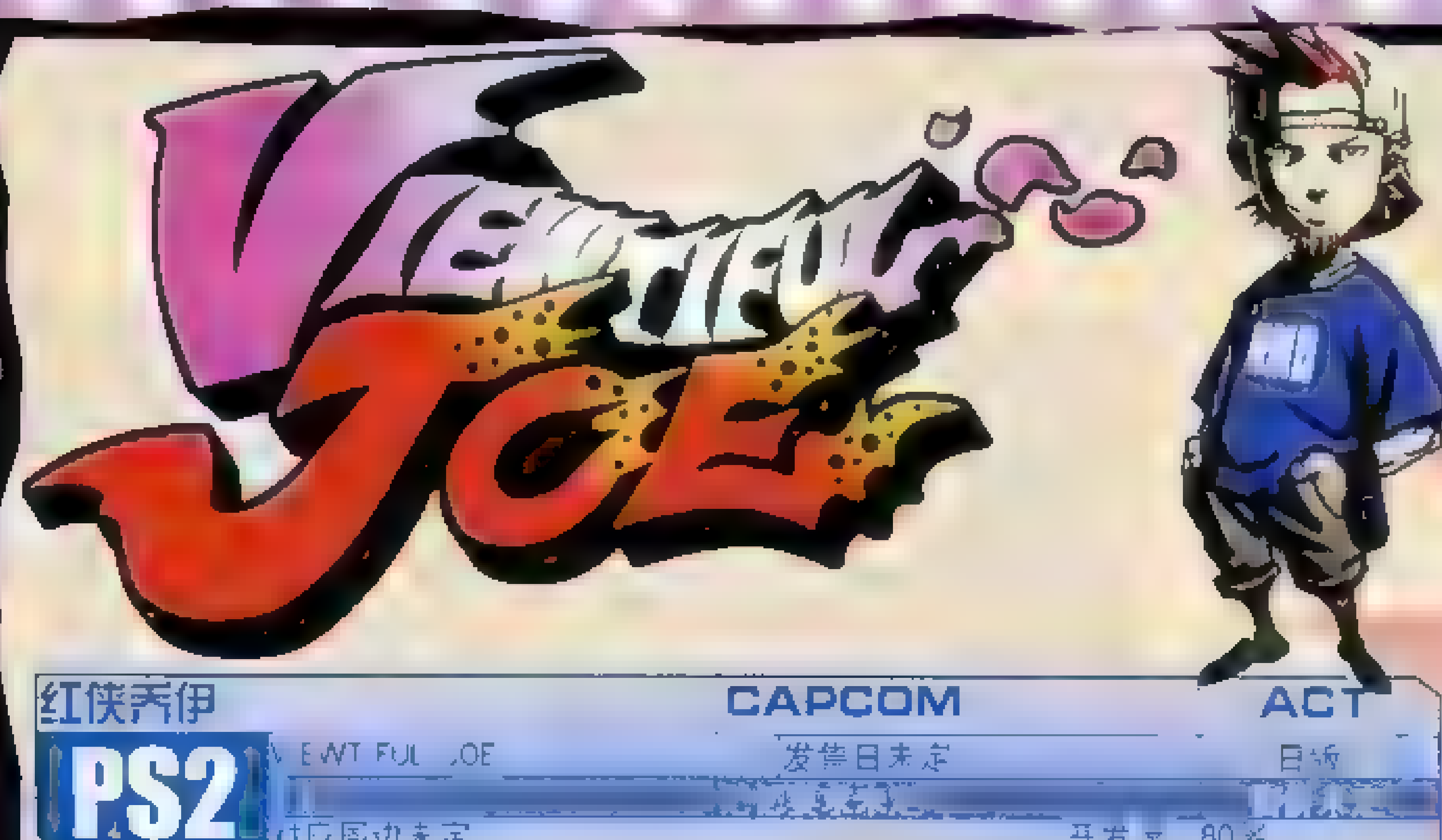
对抗影之军团





NGC版的《红侠乔伊》因为种种原因成为了叫好不叫座的又一个典型，可能是为了取得与品质相称的销售成绩，这次的续作选择了NGC和PS2两个台平，希望这样做可以增加系列的生命力。从现在公布的画面来看，《红侠乔伊2》与前作相比改变不多，依然采用了绚丽的卡通渲染效果，在系统界面上也有很高的传承度，对于玩过前作的玩家来说很有亲切感。而剧情方面依然是老套不能再老套的英雄剧风格，不过相信玩家关心的只是又会有多少名片名场面成为其恶搞的对象吧。

恶魔猎人但丁友情客串



红侠乔伊　CAPCOM　ACT

PS2　VIEWTIFUL JOE　发售日未定　日版

对应周边未定　开发度　80%

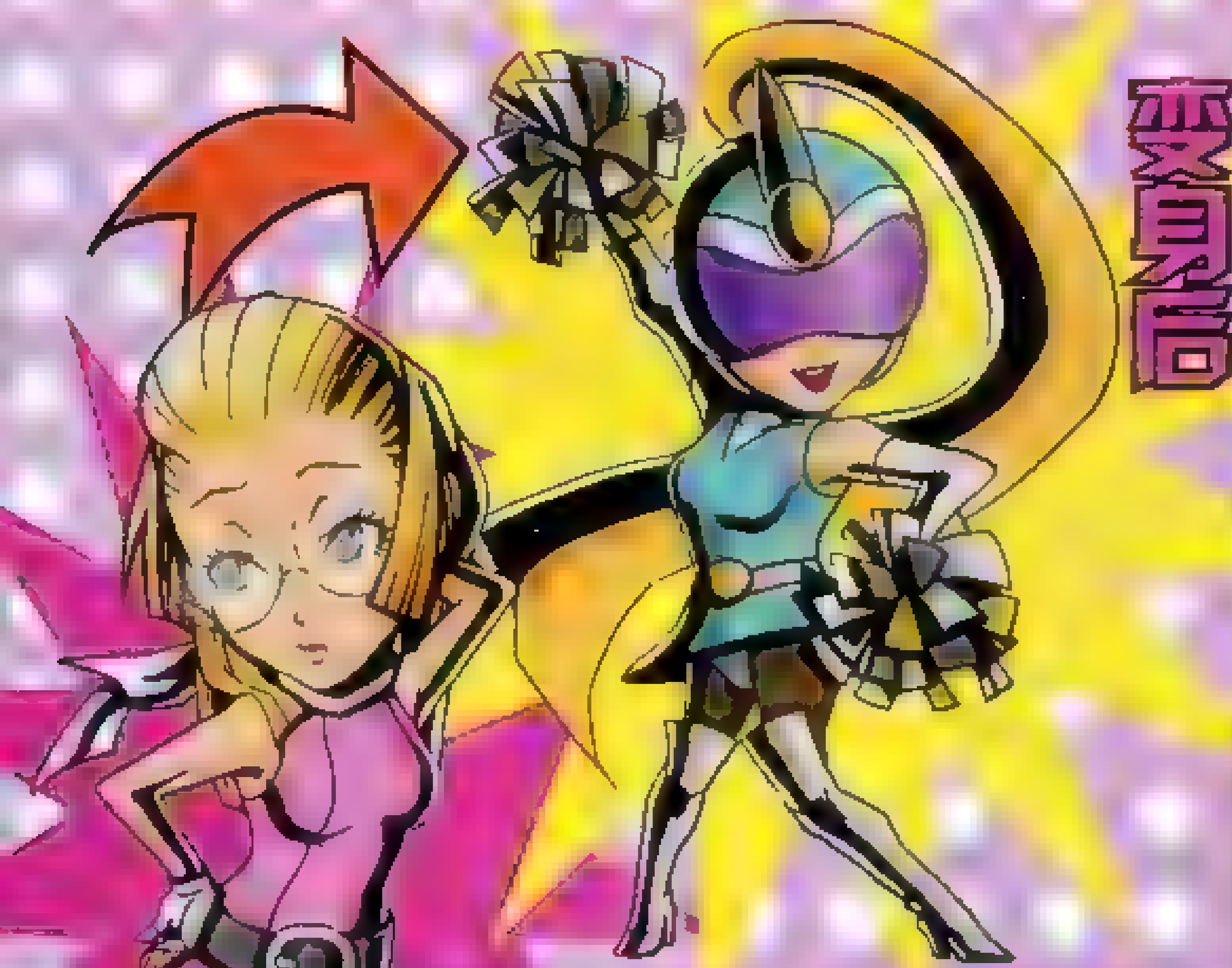
关于《红侠乔伊》是否会移植PS2的猜测与争论曾一度炒得沸沸扬扬。终于，CAPCOM借助续作发表的机会正式确定了《红侠乔伊》的PS2移植版会早于《红侠乔伊2》推出。当然，时隔一年，如果还是简单移植那不少玩家可不会买账。CAPCOM便在PS2版中邀请新一代动作游戏代言人但丁加入，这个卖点的确让人颇感意外。

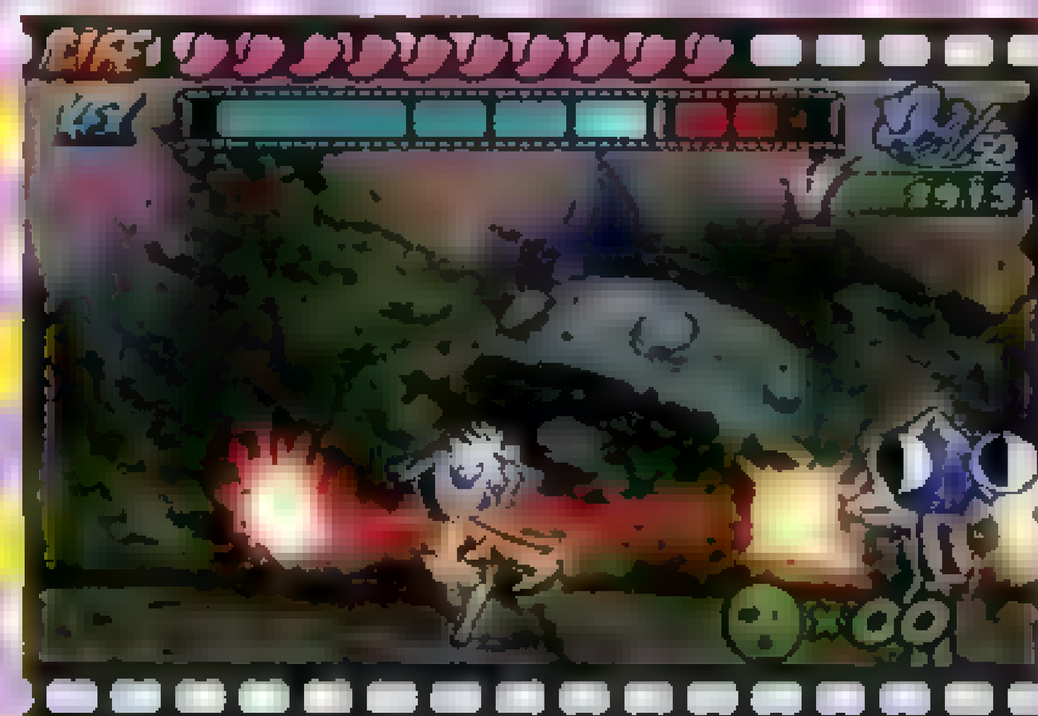


但丁与翠西

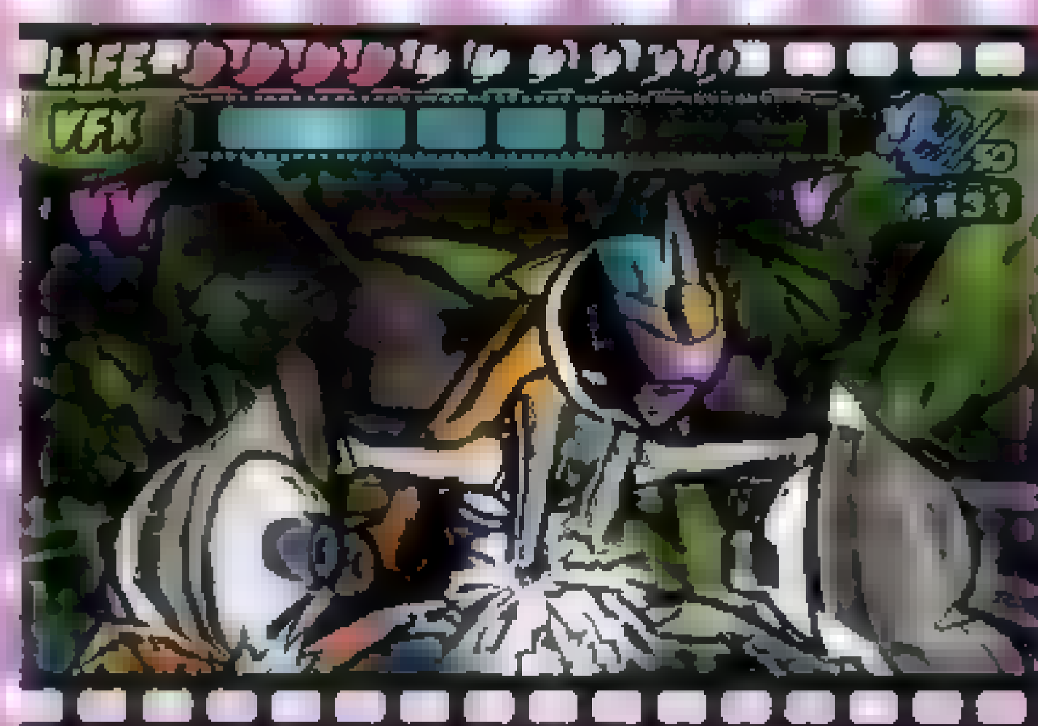
《鬼泣》主角但丁最近刚从《女神转生》的世界中走出来，这回又要到电影世界来客串一把，还拉上了自己的女朋友——《鬼泣》女主角翠西一同加入，还真是够敬业的。不过这次他得牺牲一下形象，要变成乔伊一样的三头身2D造型。这副样子的超极酷哥但丁多少有些滑稽，甚至还有些"痞"，CAPCOM恶搞起来也不乏行家气质。不过但丁在《鬼泣》中剑枪结合的超酷攻击方式是不是也能在游戏中体现出来呢？希望游戏能尽早发售。

乔伊的恋人西尔维亚超级英雄大变身！





◀这次似乎增加了不少新敌人，可要小心他们的突然袭击啊！

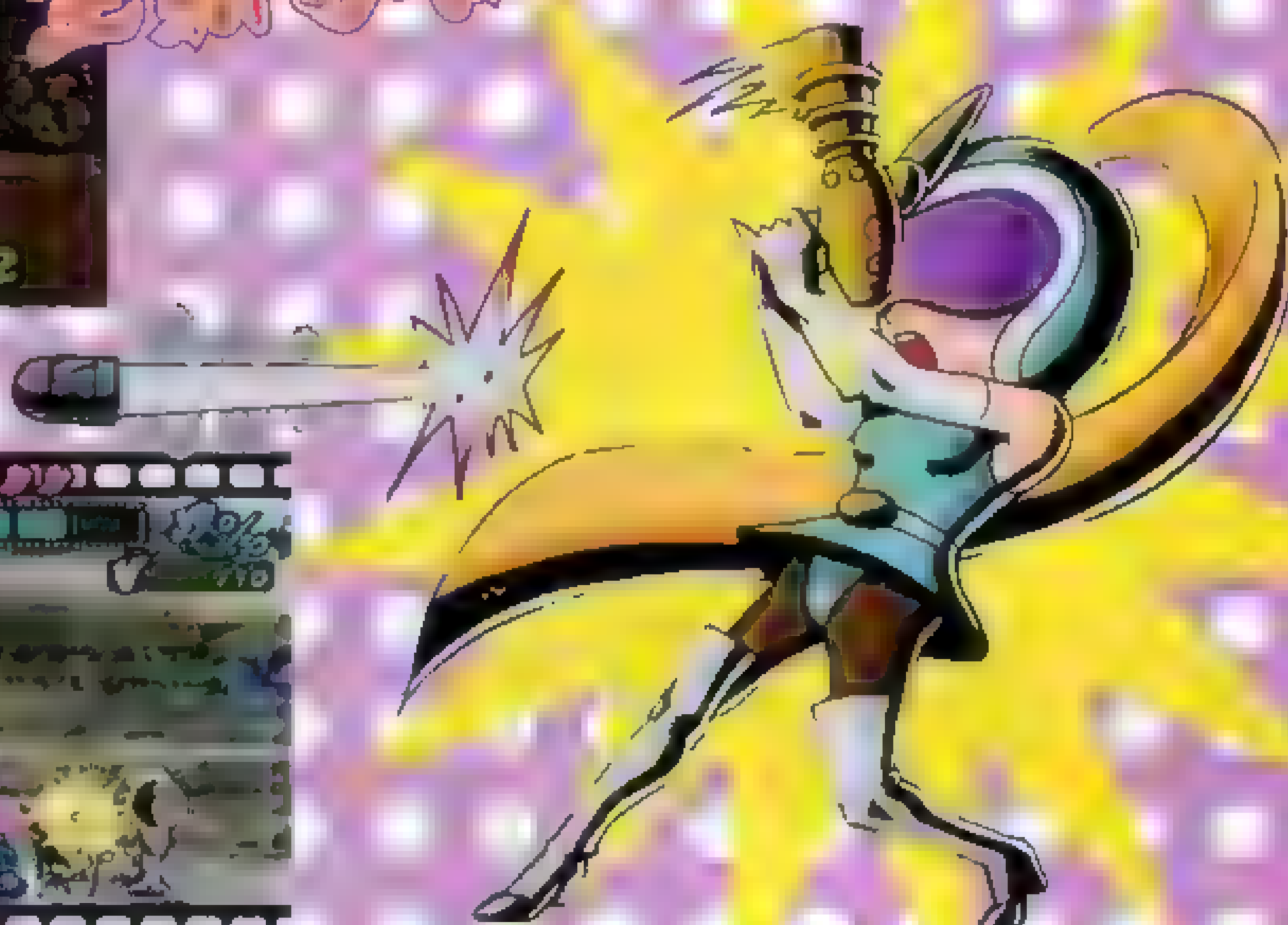


▲ZOOM IN状态下的下段回避，看上去是不是很有趣呢？



▲面对难缠的敌人，西尔维亚可以轻松应对吗？

全新技能 枪械攻击



变身前

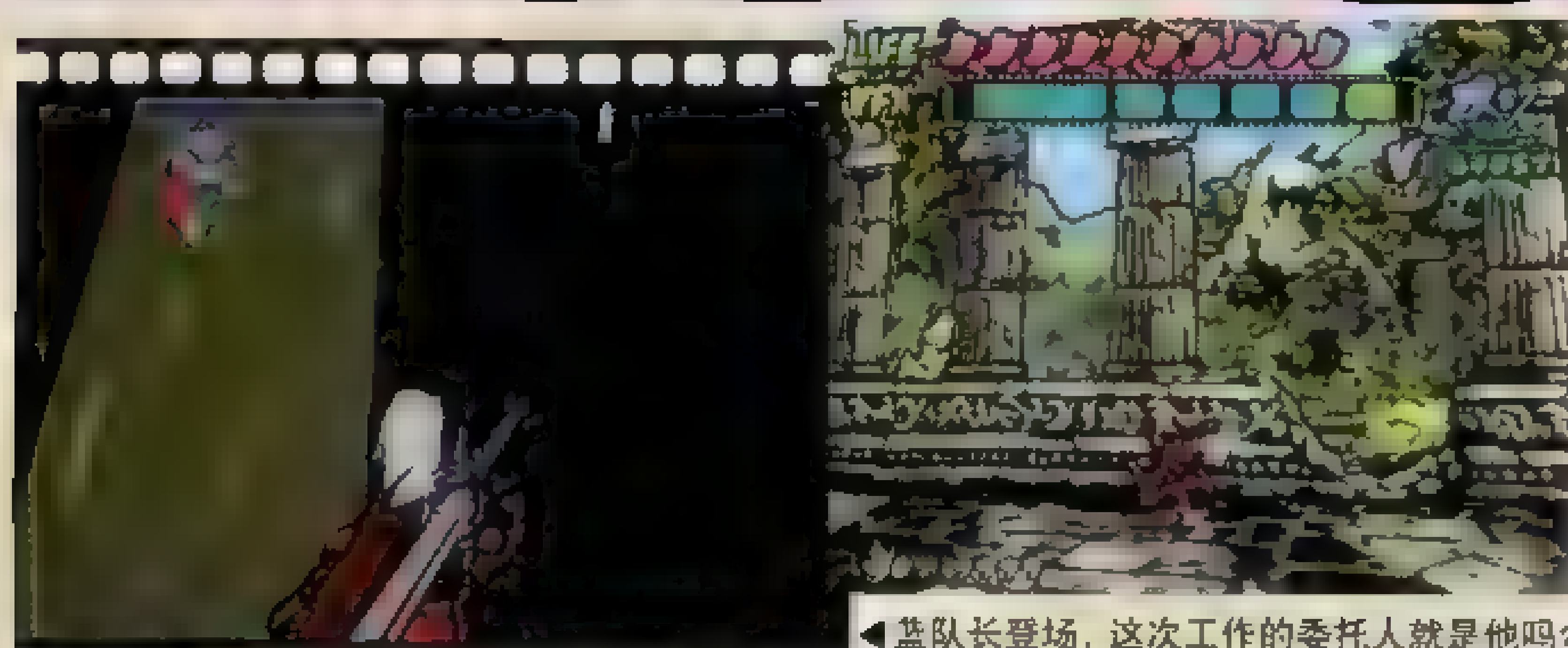
西尔维亚

游戏的女主角，乔伊的恋人。前作中是乔伊拯救的对象，作为隐藏人物也可以使用。而本作中她似乎一开始就可以选择，而且增加了不少新的动作和技能，相信足可撑起《红侠乔伊2》的半边天。

新VFX能力REPLAY追加

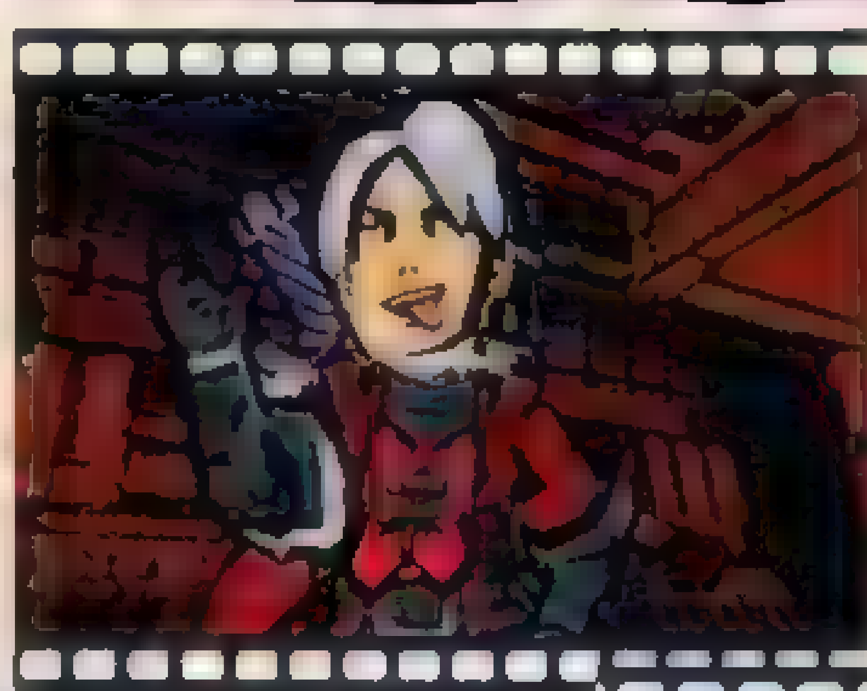
乔伊与西尔维亚在电影世界中与敌人对抗的主要能力被称之为VFX。在前作中有3种VFX能力，我们简单回顾一下：SLOW是最早获得的VFX能力，除了放慢敌人的速度，还有增加攻击力、自动回避、使电力和爆炸增幅等效果；MACH SPEED可使角色动作高速化，攻击敌人时会产生分身和火焰，在解谜中也经常会用到；ZOOM就是特写镜头，发动时会增加很多招式，和其他能力配合使用有不错的辅助效果。而本作新增的REPLAY能力可以使动作重复3次，这样会产生3倍的攻击力，加道具时发动也会有3倍的效果，但如果发动REPLAY时被敌人击中，那损伤也是3倍。REPLAY因此就变成了一把双刃剑，应该小心使用。





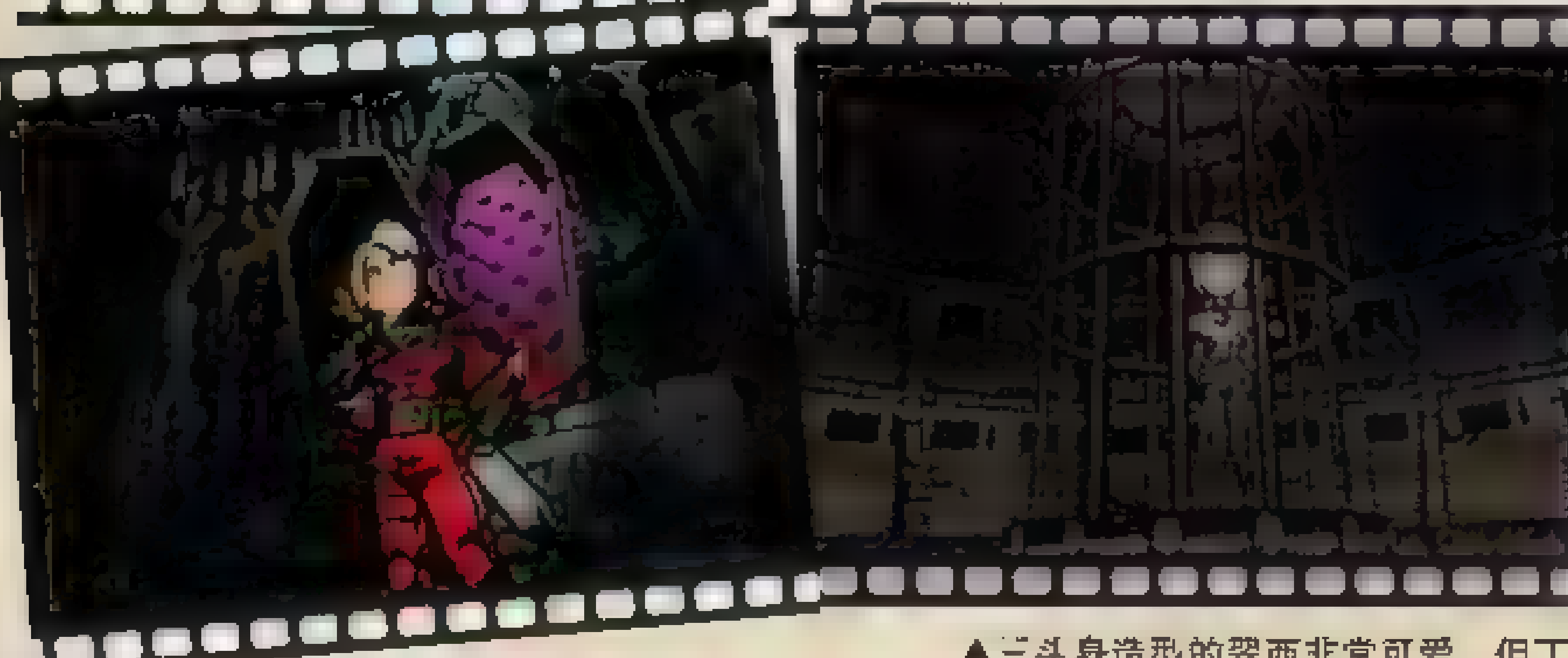
◀监队长登场，这次工作的委托人就是他吗？

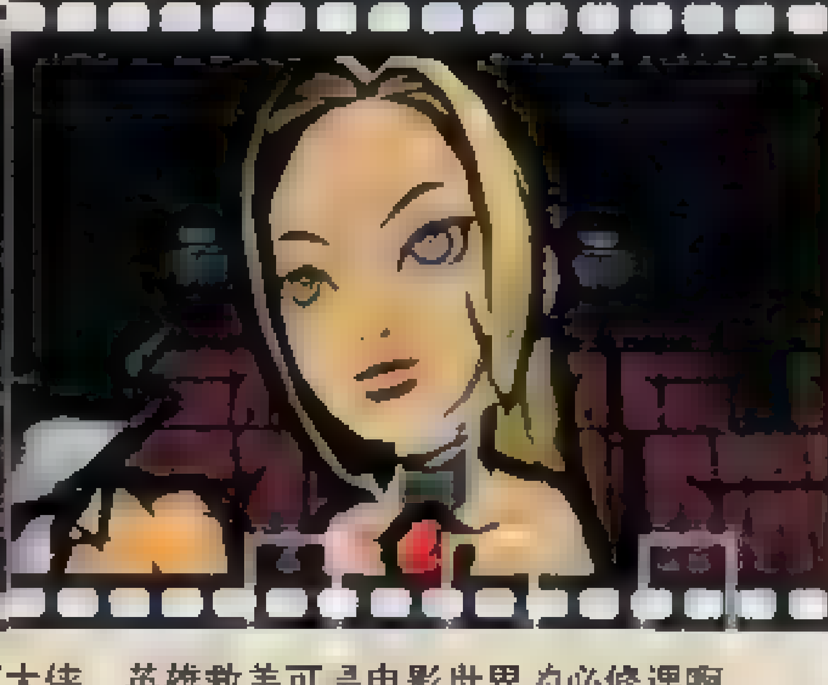
▶剧情方面似乎有所不同，希望动作对话都能重新制作，而不是换换贴图了事。

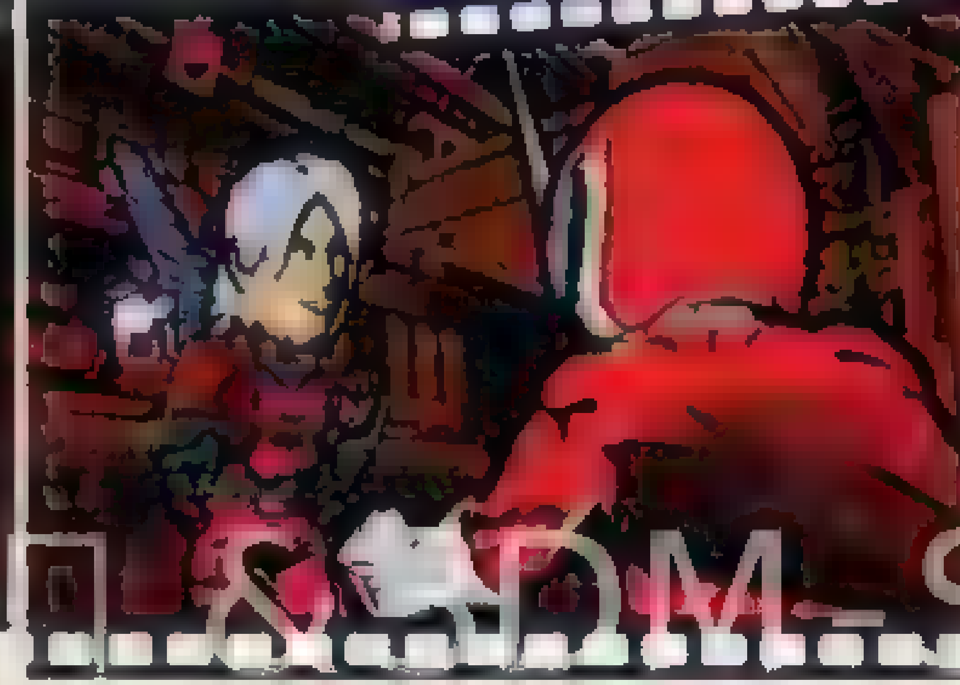


▼令恶魔都会感到恐惧的男人在面对影之军团时也不会含糊。









▲三头身造型的翠西非常可爱。但丁大侠，英雄救美可是电影世界的必修课啊

◀但丁面对BOSS——另一个乔伊时不知会有何感想。

文：卡伦

自从今年初公布了两名角色的情报后，万众瞩目的《最终幻想XII》已经有好久都没有新消息传出了，这也让众多FANS等得心急火燎。正当所有人都以为SQUARE ENIX会将好戏留到E3大展上时，他们却在没有任何征兆的情况下又给了人们一个惊喜……

最终幻想XII　SQUARE ENIX　RPG

PS2　FINAL FANTASY XII　预定2004年夏发售　日版

前线狙击

名为潘妮罗的少女登场！第五位角色

FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII

潘妮罗 Penelo

年仅16岁的她是本作主人公梵的女友。虽然在之前的战乱中，潘妮罗失去了双亲，平日里都是在集市中打工，但这却没有改变她那活泼开朗的性格。只要有信心　就一定能开辟新的道路。坚信这一点的她即使面对残酷的现实时也会对未来充满希望。歌声及舞蹈是潘妮罗最得意之处。而除此之外，虽然没有任何实战经验，但她对于隶属于骑士团的哥哥亲手传授的武艺及军事知识也是颇为自信的。

相信“梵的女友”这一设定几乎出乎所有人的意料吧。在此之前，大部分人都以为与梵相搭配的必定非女主角艾雪莫属，但潘妮罗的出现却让这件似乎已板上钉钉之事发生了变数。不过，其实各位玩家大可不必对“女友”这两个字看得太重，想想当初与克劳德青梅竹马的蒂法的故事就该知道了，但是，这次看起来似乎是反了过来……

潘妮罗及梵 初期剧情公开

▲梵：“喂，你干什么？那是我的东西！”

▶潘妮罗：“干什么？你说我在干什么？”

▼梵：“这些钱本来就是我们达尔玛斯卡人的。”

▼潘妮罗："如果被抓到你打算怎么办？"（编注：请注意梵脚下的影子，正如制作人员所言，这是"《FF》"系列的人物第一次有了真实的影子。）

▲潘妮罗 "他说希望得到你的帮助。"（编注：这是本次公布的画面中本人认为最漂亮的一张。《FF XII》的即时演算对人物表情的刻画实在是太强了！）

▲梵 "潘妮罗，你所说的和你所做的根本就是前后矛盾嘛！"

[illegible]地认定那些钱应该属于自己，[illegible]像有些冷漠，但其实她的内心一直都在担心着自己的男友。

[illegible]是卡伦的猜测而已……

▲潘妮罗 "在你达成自己的梦想前，小心不要被抓进牢房就好了。"

当看到这张图时，大家就该明白在当初公布角色时，为何只有梵一人是坐着的姿势的原因了。老实说，这样看起来两个人还蛮配的。

▲潘妮罗旁边的巨大建筑物是图中最醒目的景象，特别是建筑顶部的那个近圆形标志，难道它有什么特殊的含义吗？

剑持于战士之手，石抱于战士胸前
将消逝之记忆献剑于剑
锻造之技赋予石间
一切之一切
自剑起始，以石继延
现在，来诉说故事吧……

这是《最终幻想XII》的开场之诗，不过……它也同时是PS上的《最终幻想 战略版》的片头语。两者同是发生于伊瓦利斯世界的故事，只不过时代背景不同而已。松野之所以会用这首诗，大概也是想传达这一点吧。

22 总分

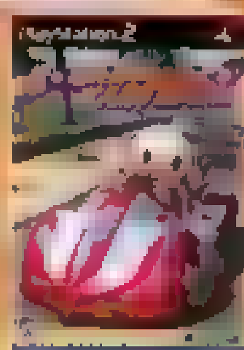


耐玩度 ★★★★★★★★☆☆

炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX



画面 7
音效 7
系统 8



猫太



从《炸弹人大陆2》中分裂出来的赛车模式，经过加工后出来的作品并没有想像中那么乏味，而是具有同样的耐玩度和魅力。先不说那大量赛车种类和比赛种类的丰富度，光是那个叫做“赛车之王”的育成模式就可以让人拿着手柄不放了。而且游戏继承了前作的“冒险模式”，让玩家不会因为单一的赛车模式而感到郁闷。另外还有经典的“对战模式”等要素，适合一帮朋友走到一起玩。喜欢赛车育成的玩家可以一试。

LIKY

最近同类的赛车游戏实在是多不胜数，就在前几天GBA上推出了《数码怪兽赛车》，这下在PS2上又来了一个《炸弹人赛车》。不过本作的系统的确要丰富得多，跳跃、超级加速和紧急拐弯等要素无形中增加了比赛的乐趣。不过最让人意外的是游戏中的“冒险模式”，炸弹人在迷宫中不但可以用炸弹把敌人炸飞，还可以使用回力镖和大剑等武器攻击敌人，不得不感叹道：原来炸弹人是可以这样玩的。

沙罗



一款类似《马里奥赛车》、《古惑狼赛车》的游戏。以可爱的炸弹人为卖点固然不错，不过平心而论，本作无论是画面、操作感、创意等均没有达到理想水平。整个比赛中的赛车音效一成不变，与其说是音效，倒更像是噪音……手感多少也有些生硬。而在比赛中获得各种道具，并使用它们来对付对手，这点也没有任何新鲜感。相信对于玩过《马里奥赛车》的玩家来说，本作没有什么特别的过人之处。

PS2■DVD-ROM■HUDSON■ボンバーマンシリーズ ボンバーマンカートDX■ETC■2004年4月15日■1～2人■无对应周边■280KB

22 总分



探索度 ★★★★★★★★★☆

猩红之泪



画面 8
音效 8
系统 8



沙罗



客观地说，游戏的人设、画面和系统创意等方面均十分不错。游戏的主要进行方式便是不断地在各个随机生成的迷宫中打败敌人，顺便练级搜索物品。不过也有许多人抱怨游戏不够耐玩、迷宫太过单调的缺点。毕竟来来回回都是同样的迷宫，多少会产生厌倦的情绪。游戏的剧情在个人看来属于比较俗套的那种类型，但相信大家能够接受。过场动画虽然制作得比较精细，但只有语音没有字幕，令许多人直接跳过了动画。

纱迦



严格来说，本作应该算成A·RPG。角色的能力和武器均有等级设定，游戏对等级的要求要高于对技巧的要求。设计者为3位角色设计了丰富的动作，随着武器不同，技巧也会完全不同，可谓相当惊人。但感觉不同的技巧之间差别并不明显，算是一个遗憾。最不爽的设定当属武器耐久度，后期只要受到敌人的强力攻击，辛辛苦苦培养的武器就会破坏。值得一提的是本作的隐藏服装相当不错。

D·S



三位角色拥有极其丰富的个人技，战斗设计方面确实独具匠心。但是“目标自动锁定系统”则有利有弊，特别是对于Combo连击方面。自动生成迷宫的系统让玩家每次潜入关卡都会有一种未知的危险就在身边的感觉。到了后期，如果不买“钥匙位置显示卡”的话，要想找到携带Key Card的敌人真得费点心思！大多数时候，敌人倒地时仍然有攻击判定，各位玩家可以活用这一点来打出理想的Combo数。

PS2■DVD-ROM■CAPCOM/SPIKE■Crimson Tears■ACT■2004年4月22日■1人■无对应周边■52KB

24 总分

热血推荐



爽快度 ★★★★★★★★☆☆

马里奥高尔夫 GBA之旅



画面 9
音效 7
系统 8



LIKY



带有3D效果的地图画面，还有对话时“嘟嘟嘟”的音效，都让人不禁怀念起当初的《黄金太阳》，也难怪，毕竟是同一个公司制作。因为本作不是纯粹的高尔夫运动游戏，浓重的RPG要素可以让人玩得更加投入，不过也正因为有了剧情，对话冗长的毛病令人有些烦躁，这也是CAMELOT社游戏的一个“特色”了。游戏在剧情中融入了高尔夫的教学，既是对高尔夫运动不了解的人也能慢慢玩出味道，比较体贴。

D·S



在运动的季节即将到来时，马里奥将带着我们去有蓝天、绿草、清新空气的地方玩一项新鲜有趣的运动，高尔夫球。本作中玩家将操作一位名叫尼尔（男）或艾拉（女）的主人公，目标是成为最强的高尔夫球选手。本作的系统操作方面，Auto的击球方式适合大多数玩家，而Manual则能让玩家更自由地发挥自己的最大实力。届时无论是老鹰球还是小鸟球，都能够手到擒来！

多边形



作为GB上成功作品的续作，本作在RPG要素方面大大地增强了，所以不要把它当作一款普通的高尔夫运动游戏来玩。画面相当地华丽，给人十分“熟悉”的感觉，一看果然是CAMELOT的作品。（笑）整个教学系统十分完善，即使是完全不会玩游戏的人也可以循序渐进地成为高尔夫高手。超海量的剧情内容让很多日文苦手的玩家难以应付，不过即使完全跳过剧情也基本可以将游戏进行下去。期待该作与NGC的联动。

GBA■卡带（128M）■NINTENDO/CAMELOT■マリオゴルフ GBAツアー■SPG■2004年4月22日■1～4人■对应GBA专用通信对战线/附送GBA专用无线通信端子■自带记忆功能

22 总分



暗杀度 ★★★★★★★☆☆☆

杀手47：契约



画面 8
音效 8
系统 8



多边形



杀手47又一次踏上了暗杀的旅程。游戏的画面、音效方面没有太大的提升，在系统方面做了轻微的改动，不过对于老玩家来说并无大碍。其实游戏原本是以暗杀为主，但是玩到后来往往就从“暗杀”变成了“滥杀”。武器重新填弹的时间太长，很容易屈死。操作上感觉这种类型的游戏用手柄远不如PC来得爽快，不过游戏仍然针对手柄做了些许调整，例如在射击的时候不用瞄得那么精确，也算是体谅了游戏机玩家。

SOUL



主角设定极为冷酷，无愧于刺客这项职业。游戏中任务的达成过程非常多变，你必须制作好一系列潜入的策略才能够完成任务。能够在制服敌人后装上敌人的服装是系列作的特色之一。不过主角似乎能够装上任何人的衣服……这显得有些不够合理。游戏中的武器较为丰富，其中也不乏诸多刺客专用的杀手锏，但敌人的AI也有些糟糕。另外，这样一款以刺客为题材的游戏并非所有人都可以接受的。

GOUKI



“潜入游戏”的一个分支。游戏理念接近于《天诛》那样的以刺客为题材的游戏，只不过前者故事背景是古代，后者是现代，但这就足以让游戏玩法完全不同了。相较之系列第一作到第二作的进化，这次的系列第三作改进之处并不是太多，可能称本作为前作的资料片更为合适，但极优秀的关卡设定仍会让你尽享“潜入游戏”所具有的紧张感及兴奋感。游戏画面使用了一些特效使游戏整体看起来非常真实，倍增投入感。

PS2、Xbox(以下信息为PS2版)■DVD-ROM■Eidos Interactive/Io Interactive■Hitman: Contracts■ACT■2004年4月20日■1～2人■无对应周边■500KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

23 总分



限定版吸引度 ★★★★★★★★☆☆

新天魔界 混沌时代IV



画面 7
音效 6
系统 6

邪魔天使



虽然还是以超豪华的限定版和声优以及人设为卖点，但这一作在制作上显然是用心之作。游戏的系统进行了一些变化，特别是战斗，武将的重要性提升了一个档次，而且剧情武将超华丽的必杀动画也非常值得一看。不过缺点就是战斗开始时经常会出现拖慢现象。在剧情方面本作显然也有所加强，跌宕起伏的剧情让你似乎在看一部奇幻电影。另外，通关之后可以探索到历代的人气角色肯定是最大的乐趣所在！

星夜



林原惠美、宫村优子等大牌声优加盟是一个卖点，恋声者不可错过。战斗方式改变较大，变数和可应用的战术丰富了不少。隐藏要素众多，探索时充满乐趣和挑战，不少隐藏人物非常强劲！难度方面可通过选择不同的人物来调节，例如ジナ就比较适合初心者选择。剧情模式、普通SLG模式、混沌SLG模式的多种选择也依然健在。游戏画面难以让人满意，不少地方会出现拖慢或者读盘过长的现象。

沙罗



作为一个战略游戏，本作的系统十分简单易懂，初学者也能够很轻松地上手。不过在一些细微方面，如难以在地图画面确认敌我双方的状况，使用内政之类的指令时不能查阅相关数值等，多少不太体贴玩家。不过出色的人设以及丰富的游戏内容才是该系列的一大卖点。另外，本作继承了该系列一贯的传统，系列中的经典角色均会登场。相信会令玩过前几作的玩家更加兴奋不已。推荐喜欢战略游戏的玩家试试本作！

PS2■DVD-ROM■IDEA FACTORY■新天魔界 ジェネレーション オブ カオスIV■SLG■2004年4月22日■1人■无对应周边■233KB以上

26 总分

热血推荐



操作流畅度 ★★★★★★★★★☆

洛克人 ZERO 3



画面 8
音效 7
系统 9

阿修罗



游戏在系统上做了不小的调整，使得整体的难度比前两作下降了不少；换句话说，游戏的平衡性更加出色，即使是不擅长动作游戏的玩家要想将游戏顺利通关也不是什么难事。变动最大的部分就是部分电子精灵变成了可以装备的新品种，在发挥效果的同时不会降低评价，比起以前体贴多了。由这一点改良引发开去，很多新的小系统使游戏更加轻松。相对来说，本作要想达成完美通关是非常简单的，推手熟耳！

LIKY



系列的第3作，故事是前2作的延续，继续围绕着暗黑精灵和半机器人的关系来展开，最后对系列3代故事做了个总结。系统上发生了些改变，取消了2代的武器升级系统，装甲也被分为了多个部分。操作性还是一如既往的好，攻关时加入了进入精灵空间的设定，虽然会扣评价，但攻关会非常轻松。值得注意的是如果和《洛克人EXE4》联动的话，精灵空间的敌人也会变成《EXE4》中的敌人。

SOUL



延续前作的成功，本作在基本架构上继承了前作，超酷的人物设定风格也依然如故。游戏难度虽然相对于前作有所降低，但仍属于高难度，但这才是挑起动作游戏达人激情之处。超流畅的动作手感让我们再次体会到硬派动作游戏天王CAPCOM的实力。高游戏难度主要来自游戏关卡设计，其优秀程度超过了前几年在PS上推出的《洛克人X5》及《洛克人X6》，在熟悉关卡的过程中就能充分体会到关卡设计之精妙。

GBA■卡带（64M）■CAPCOM■ROCKMAN ZERO 3■ACT■2004年4月23日■1人■对应GBA专用通信对战线、GBA专用读卡器e+、玩具战斗芯片之门■自带记忆功能

17 总分



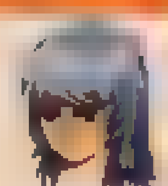
爽快度 ★★★★★★☆☆☆☆

枪姬Volume.1



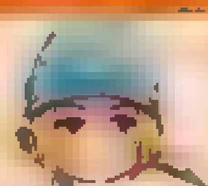
画面 6
音效 5
系统 6

卡伦



这次为了做《枪姬》的特快而特地将动画版又看了一遍，但当满怀期待地进入游戏后我却发现，游戏和动画真不是一个档次的呀……流程短、音乐单调、场景单一、系统简单、画面一般……我实在找不出有什么可以对其称赞的地方。如果想以原作为卖点的话，那可操纵角色只有汉莉艾塔一人就足以让FANS不满了。现在看来，MMV大概会将“Vol.Ⅲ”作为完结篇，希望它在之后的两作中会对游戏做些改进吧……

纱迦



入手后第一印象是画面较差。游戏玩法和《化解危机》有类似之处，关卡少、敌人种类不多，可以使用的枪械倒是颇多，至少有十多种。单从游戏方面来说只能算是一个很平庸的纯FANS向游戏。但对于FANS来说游戏的吸引力还是很大的，光是看到汉莉艾塔出现在游戏中就已经相当满足了。另外音乐风格和动画类似，这点值得表扬。另外厂商也准备了大量特典，是FANS的话就不要犹豫了。

胜负师



对于动漫原作了解不多，出于对射击游戏的喜爱对本作尝试了一下，但感觉相当失望。游戏画面在同类作品中属下品，场景十分简单，角色的动作与表情也很生硬。游戏的流程较短，敌人的设计没什么个性，游戏的玩法十分单调。光从射击游戏的角度来看，本作显得十分平庸，基本上没什么亮点。系列已经公布了三作，但如果依然是这样的素质，那除了原作FANS外很难找到让人购买的理由。

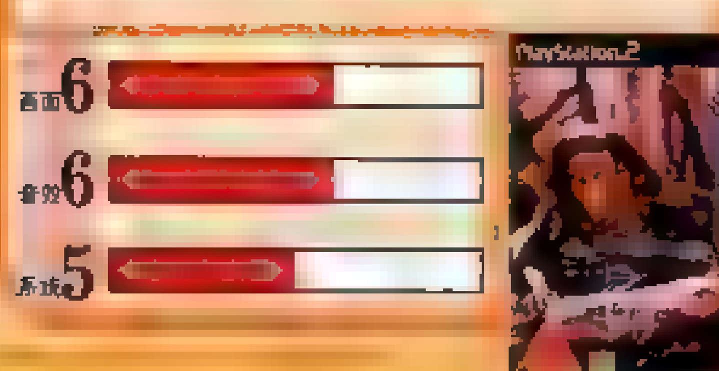
PS2■DVD-ROM■MMV■GUNSLINGERGIRL Volume.1■A·AVG■2004年4月8日■1人■无对应周边■64KB

17 总分



怪异度 ★★★★★★★★☆☆

Kaena



画面 6
音效 6
系统 5

邪魔天使



世界第一款电影动画与游戏几乎同时上市的作品。游戏中穿插着大段的CG动画让玩家过足了眼瘾，不过在播放动画时居然没有字幕，让人觉得不知所云。战斗系统很显然是“鬼武者like”，吸魂系统再次登场，但是作为一款动作游戏在操作上就不敢恭维了。人物的动作略显飘了点，重量感和打击感稍显不足，好在必杀还是可以一看的。整款游戏的唯一亮点就在于武器的丰富上，各种武器的必杀还不错。

阿修罗



《生化危机》式的移动方式、《真·三国无双》式的按键组合型操作方式、《鬼武者》式的“吸魂”系统……不是说吸收了各个成功游戏的要素就会是一款好游戏，不同系统之间杂乱的堆砌到最后只会变成“四不像”。游戏的界面非常简陋，操作也十分生硬，而游戏最大的卖点也就是大段收录的同名CG电影片段了，即使是这一部分也因为东西方审美观的差异而存在一定问题。

SOUL



动用了电影的原班人马来制作本作的画面，因此游戏画面具有很高的素质。虽然是固定视角，但在视角频繁切换时还是引发了看不见敌人的视角问题。连技具有一定的爽快感，与敌人及BOSS对决时比较讲究方法，找到弱点再进攻有很大的乐趣。穿插其中的大量CG动画有很高的素质，但法国式的人物设定在东方人的审美观里还是显得比较怪异。游戏的操作至今仍用传统的“生化”式，开始时有些让人不适。

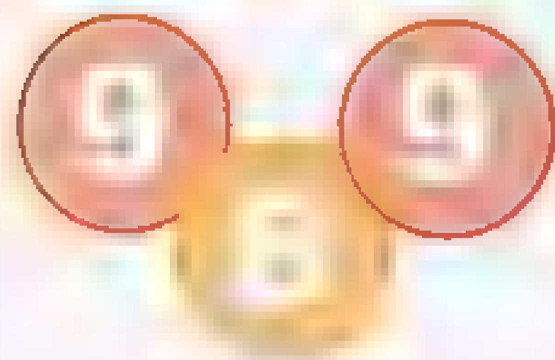
PS2■DVD-ROM■NAMCO■Kaena■ACT■2004年4月15日■1人■无对应周边■128KB以上

鬼武者 3

文：绅迦◆游戏时间：超过 40 小时

PS2◆DVD ROM◆CAPCOM◆ACT◆2004 年 2 月 26 日◆1 人◆对应专用刀型控制器◆379KB 以上◆6800 日元

黄金眼评分 26



热血推荐







本作是战国生存动作游戏（官方定义）"《鬼武者》系列"的第三作，也是"《鬼武者》系列"信长三部曲的完结之作。前两作的销量在日本早已突破百万大关，其中第一作更贵为 PS2 上第一款出货量突破百万的游戏。有感于二代在欧美市场低迷的人气，CAPCOM 力求双赢，不但请回一代男一号金城武，更用重金聘请国际影星尚·雷诺（代表作：《这个杀手不太冷》）与之唱对手戏，绝对是所有玩家都值得一玩的作品。

更加人性化的设定

本作的操作方式和前两作比起来没有本质区别，但明显更加人性化。

在前两作中，角色的移动沿袭了自社"《生化危机》系列"的传统，即十字键的↑为前进，↓为后退，而←、→为转向。这种操作方式对于"《生化危机》系列"这种作品来说比较适合，但对于强调动作性的"《鬼武者》系列"而言则未必合适。在本作中玩家可以用左摇杆自由控制角色的移动，这样就和普通的 3D 动作游戏没有什么区别了。由于本作并不能自由转换视角，在场景切换时视角有可能出现极大变化，游戏依然保留了传统的移动方式，玩家用十字键就可以用过去的操作方式来控制角色移动。

在前两作中要使用弓箭的话，必须先进入菜单画面装备弓箭，然后才能使用弓箭。如果敌人逼近的话，玩家又得进入菜单画面将弓箭换为刀剑，动作游戏的流畅性完全被破坏了。本作中只须按 R1 键进入构，然后按○键即可射箭，而且这个动作不影响玩家在构中用刀剑攻击敌人。这样的改进，无疑是一个很大的进步。

另外二代中大受好评的鬼武者变身系统在本作中也得到了强化。在二代中，只要吸满 5 颗紫魂就会自动变身为鬼武者，而在本作中吸满 5 颗紫魂后还要按 R3 键才会变身。这个设定使得鬼武者变身的实用度大增，成为高难度游戏 BOSS 战时的有力武器。这，也是游戏设定更加人性化的重要表现之一。

新系统大检阅

本作的最大卖点，当属双主角系统的引入。在前两作中，玩家可以操作的角色均不止一人。一代有枫，二代更有小谷、小太郎、惠琼和孙市 4 人。但这些角色并不是真正的主角，二代的小谷也只能算是剧情中的女一号，而非游戏本身的主角。但在本作发售之前，CAPCOM 就已经很明确地告诉我们：明智左马介和雅克·布朗都是游戏的真正主角。

可以想象，如果雅克·布朗和明智左马介比起来仅仅只是更换了一下造型，而动作武器都完全一样的话，玩家会有多么失望。但如果加入一个真正意义上的新角色，意味着游戏的系统势必要作出很大改变。CAPCOM 为雅克·布朗设计了一个很有想象力的武器：鞭子。雅克·布朗的鞭子不但可以抽人，还可以像针一样刺出去，更有特色的是可以用鞭子缠住目标将其扔出去。缠住敌人后还可以按△键发动所谓的"缚战术"，令战斗更有特色。CAPCOM 还赋予雅克·布朗的鞭子另外的用途，那就是利用鞭子抓住飞在空中的鬼萤，从而度过一些明智左马介所无法通过的地方。与特定的敌人战斗时，玩家还要利用鞭子作出以往系列中没有出现过的跳跃动作，躲开敌人的致命一击。

系统的另一大变化在于鸦天狗族的少女阿儿的加入。阿儿不光可以打开特定的宝箱，也是充当明智左马介与雅克·布朗之间联系纽带的重要角色。另外阿儿身上可以装备各种羽织，每种羽织都对应一种特殊能力，如加快吸魂速度的青羽织和消费体力使用一闪的黑羽织等等。羽织系统其实就是二代首饰系统的变形，不过二代中一次游戏是不可能将全部首饰收齐的，而本作中收齐全部羽织则是开启最佳结局的途径。

接近顶点的战斗成分

在敌人的攻击判定出现的一瞬间按□键，就会出现威力绝大的一击，这就是所谓的"一闪"。一闪的风险很高，但回报同样很高，对于一般的杂兵只须一次一闪即可将其送上西天。一闪在一代中就已经有了，但在二代中一闪才真正大放异彩。高风险高回报的设定令喜欢动作游戏的玩家乐此不疲，一闪、弹一闪、连锁一闪、溜一闪的设定令人大呼过瘾，而游戏中还专门为喜欢一闪的玩家准备了所有敌人（特定敌人除外）必须用一闪才能打死的一闪模式。可以这样说，一闪对于死忠的吸引力，绝对不亚于剧情的传承。

本作不负重望，继续大力强化已经很完善的一闪系统。首先是修正了发动连锁一闪的按键时机，由命中后改为命中前，另外一闪时敌人也可以自由行动，这样就有可能出现"闪空"的情况。当然，这些都只能算是小变化，本作一闪系统最大的变化在于一闪成立的有效时间会随难度变化。简单地说，就是难度越高，有效时间越短，一闪难度也越大。这样的设定，使得新手也可以享受一闪的乐趣，而高手也不怕失去奋斗目标。此外应 FANS 要求，还特别将一闪模式与难度独立开来，这样各种水平的玩家都可以尝试着挑战一闪模式了。

之所以说本作的战斗成分接近顶点，而不是达到顶点，是因为除了一闪之外 CAPCOM 似乎再也找不出别的能够提升战斗乐趣的新点子。前面介绍过的雅克·布朗用跳跃躲避敌人攻击是一个不太成功的尝试，而新加入的十连斩也是一个尝试。但十连斩实用性低，而且砍中敌人后也没有太大快感，看来这个设定还需要改进。

遗憾与期待

目前《鬼武者 3》在日本的销量离前两作创下的记录还有一定距离，面对游戏出众的素质，喜爱这一系列的玩家不免会有些疑问。

最为人口诛笔伐的一点是本作只有片头才称得上是真正的 CG 动画，这与二代形成了鲜明的对比。在游戏发售前，玩家就已经可以通过网络看到本作精美的 OPENING MOVIE，相信大家看完这段动画后一定会赞叹不已，对于游戏中其他的 CG 动画自然也会抱有极大的希望。如今已经不再是靠 CG 动画卖游戏的时代了，而且 CAPCOM 在游戏发售前就已经说过，《鬼武者 3》的游戏画面将是 PS2 的机能极限，不需要再靠众多的 CG 动画来吸引眼球。但此举却被部分玩家联想到制作态度问题，乃至开发费用不足，确实有些出人意料。

游戏的剧情也缺乏闪光之处，时空转换的点子就已经被影视、游戏用烂了，其中有太多不经推敲之处。发售前频频露面的幻魔界最强斗士加鲁刚多，是个人比较看好的角色，但没想到在 OPENING MOVIE 中被明智左马介的弹一闪就此 KO，真是可惜了。另外游戏中也确实存在着一些需要改进的地方，例如必须调出菜单来使用道具这个设定，这明显是设计者考虑不周的地方。

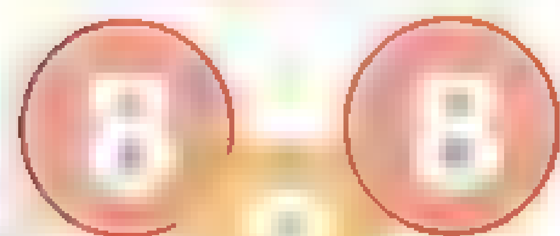
虽然本作的美版要到 4 月 27 日才能正式发售，欧版更是发售日未定，但以游戏的素质而言，在北美和欧洲取得佳绩可谓顺理成章、理所当然。信长三部曲的成功，表明 CAPCOM 第二开发部开创的这种艺人参与游戏的作法，已经获得了业界和玩家的认可。如果不出意外的话，下一作除了剧情会跳至秀吉篇外，游戏本身也将会有很大的变化。希望 CAPCOM 第二开发部能够再创业界神话，因为业界需要你们，玩家需要你们！

文：GOUKI ◆游戏时间：20小时以上

潜龙谍影 孪蛇

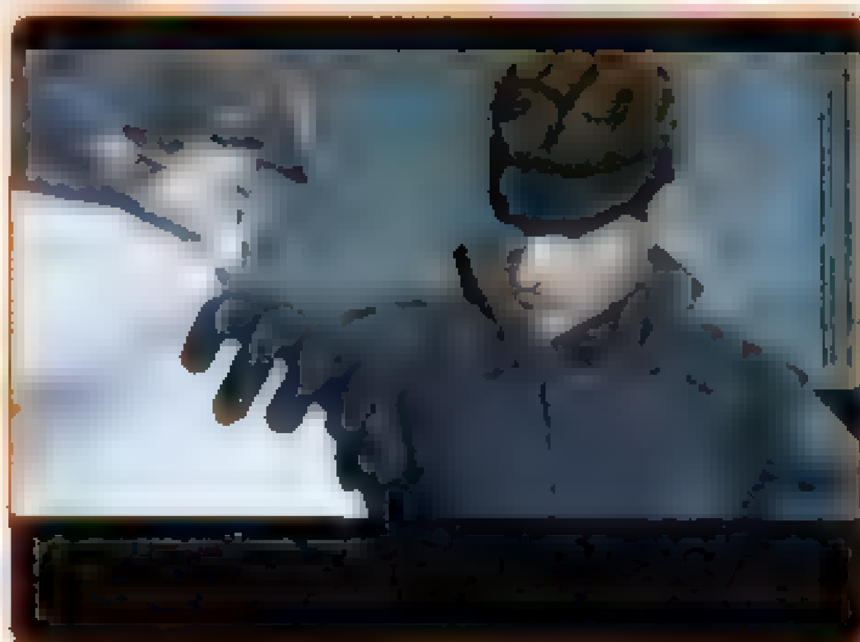
NGC ◆ DVD-ROM ◆ KONAMI ◆ ACT ◆ 2004年3月11日◆1人◆3格◆6980日元

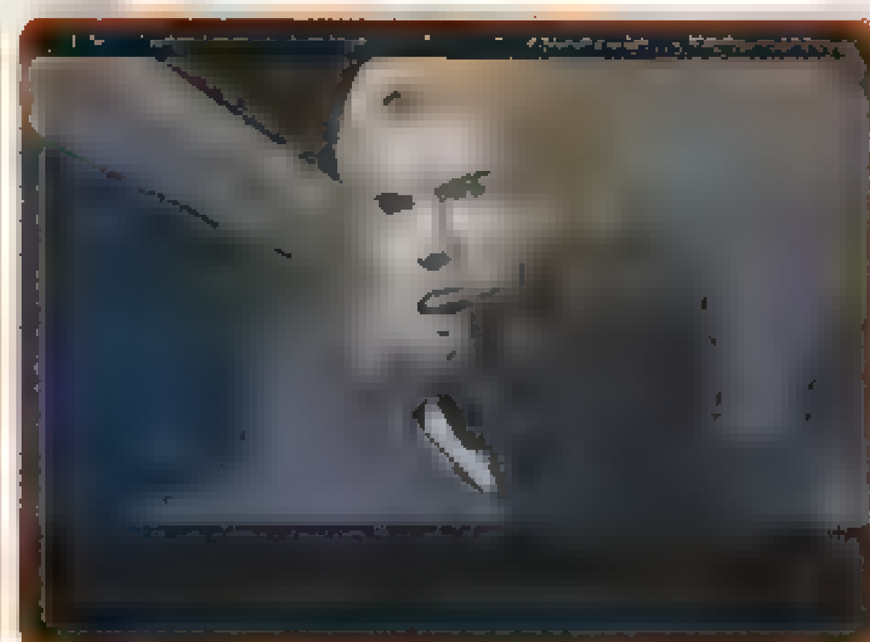
黄金眼评分 25



热血推荐







毫不夸张地说，还是在《MGS2》的时候，自己就已经很希望KCEJ能够借助新世代主机强大的画面表现能力，将《MGS》重新制作一次——哪怕就只是套用《MGS2》的引擎也好——所以当硅骑士、任天堂与KCEJ宣布发表NGC版的《潜龙谍影 孪蛇》的时候，一切的一切，都让人感觉是那么的美好……

在游戏创意匮乏的今天，越来越多的名作被"复刻"、"重制"到新世代主机上——加上一段CG动画的叫"复刻"，强化了画面效果的就叫"重制"。老玩家们在硬着头皮提心吊胆一如既往前赴后继地支持这些他们心目中的传世之作，而大多数游戏公司也在拼着老命吃老本——自己公司人手不够？没关系，咱们可以外包，可以找第三方，可以寻求合作……《潜龙谍影 孪蛇》就在这样的一个大环境下诞生了。

老黄牛硅骑士的旧酒新瓶战略

游戏在去年的E3展上首度公开，并且一上来就给玩家们提供了可试玩的版本！但据有幸试玩的人报告，游戏的流畅度很成问题，"在雪地里根本无法保证每秒30帧"——不过既然负责本作制作的是曾独立制作过《永恒黑暗》的硅骑士公司，那么其技术实力应该是不容置疑的——虽然在最后的完成品中某些大场景依然有拖慢的现象发生，但多少也应该属于"可以忍受"的范围吧。

美国人给世人的印象就是个性张扬，勇于突破、创新，因此将一款完全是日本人开发的游戏交给美国人去重新制作会有一个什么样的结果就是一个很有趣的悬念。值得注意的是，在游戏发售之前KCEJ官方一直都没有公开任何实际的游戏过程影像，而总是用剧情动画来吸引眼球。而在某次的媒体采访中，小岛秀夫还特意提到KCEJ特地派出了以"《MGS》系列"助理监制松花贤和为首的一小队人马前往硅骑士总部协助《孪蛇》最后BOSS战的调整——这不禁让人对《孪蛇》的BOSS战素质有了一些底气——至少也会和《MGS》一样吧？

终于拿到游戏了——果然，有关《MGS》的一切都被"高保真"地还原到了《孪蛇》当中——NGC的高性能以及硅骑士认真负责的制作态度让我们能够时刻感受到一种非常"精致"的感觉，但是随着游戏的进行，通关之后，问题就来了——咋就和《MGS》完全一样呢？大到整个地图、建筑物的构成，小到道具的放置位置、敌兵的配置等等都与《MGS》完全相同！我们虽然不要求《孪蛇》能够像NGC版的《生化危机》那样重新制作得"面目全非"，但至少得给老玩家一点新鲜感吧？是否因为硅骑士太过于尊敬KCEJ，尊敬小岛秀夫先生，而不忍心对《孪蛇》施以整形手术以外的任何改造呢？

（在这篇文章完成之后，ENDLESS告诉我，"硅骑士还是有创新的"：在REX战之前，需要为PAL卡变温的那一段情节，按照《MGS》的攻略流程，Snake需要分别前往两个温差极大的地点才能够完成对PAL卡状态的变化，而在《孪蛇》里，由于在REX仓库中硅骑士的游戏设计师在REX机体旁设计了冷气管和暖气管，所以，Snake只要击破冷气管和暖气管，就能够完成对PAL卡状态的变化了，这也算是对《MGS2》相关设计的一种补充。）

失败的宣传策略

游戏的另一大卖点是请来了日本的新锐导演北村龙平执导《孪蛇》的剧情动画。在得知这个消息之后GOUKI还特地找来北村导演的几部作品欣赏，不过很遗憾这几部作品并不比《鬼武者2》的片头动画导演仓泽干隆的《回归者》强多少。但可以肯定的是北村导演的确是为《孪蛇》付出了很大心血的，重新设计的剧情动画令人热血沸腾，单单只是游戏开场处Snake与Liquid的特写不断切换闪现，最后出现游戏标题LOGO的那一段就已经体现了北村导演的深厚功力。（当然了，日本导演特有的那种故意耍酷的镜头语言也充斥其中，让人多少有点不自在。）《孪蛇》的宣传也一直是围绕着剧情动画来大做文章，甚至在官方网站上放出过一段长达27分钟的剧情动画精华集锦——KCEJ的本意是"既然《孪蛇》的剧情已经不是秘密，那么就用重新制作的剧情动画来激起玩家的购买欲吧"——但这种做法其实就相当于在一部电影大作推出之前突然公开了电影的精华片段集锦一样，用两个字来形容就是"糊涂"！KCEJ的如此慷慨并没有得到相应的回报，《孪蛇》的销售可谓是惨败。不知道如果KCEJ能够换一下宣传方式，《孪蛇》的销售是否会有更好的表现。

《孪蛇》VS.《MGS2》

《MGS》和《MGS2》相比，到底哪个好？《孪蛇》和《MGS2》相比呢？《MGS》被称为传世之作，这款作品对于《MGS》整个系列的发扬光大都有着不可磨灭的贡献。但平心而论，如果单从"好玩"这一点来说，无疑是系统更先进更复杂更严谨的《MGS2》要好，虽然有玩家对《MGS2》前后不一的游戏节奏颇有微词，但比较《MGS》高潮迭起的战斗来说，《MGS2》更值得我们细细品味。

那么《孪蛇》呢？《孪蛇》在开发上完全套用了《MGS2》的开发引擎，这其中就包括主视点射击系统——可以说《孪蛇》最大的失败就在之里：操作系统更新了，但游戏的关卡设计却没有改变，这样就直接导致了游戏性的严重削弱！打个比方说，在游戏中会频繁出现的监视器，在《MGS》里Snake要用电子妨害手雷来通过那些架着机枪的监视器，而在《孪蛇》当中，由于可以使用主视点的精确瞄准射击，使得你只需要拿着SOCOM就能够轻松通过了……至于BOSS战，由于延袭了《MGS2》攻击BOSS要害部位损血多的设定，也使得战斗变得简单得太多。

"你想在冰天雪地的阿拉斯加挨冻吗？"——在《孪蛇》的狗牌征集活动出台之后，自己给这个活动想了这么一个"宣传口号"——当时自己确实是完全沉浸在《MGS2》那一幕幕戏弄小兵的美好回忆当中了，却完全忽略了一个事实——在《孪蛇》中出现的敌兵实在是太少太少了……并且，狗牌的收集也不会开启任何隐藏要素，只是收集而已，很容易就让人失去兴趣。

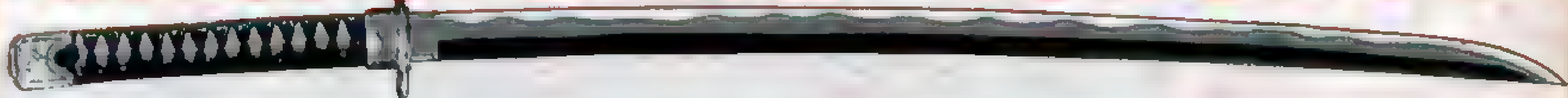
总结词

抱怨了这么多，估计很多没有体验过《孪蛇》的人看到这里会对《孪蛇》彻底失去兴趣——《孪蛇》到底是不是好游戏？GOUKI的回答绝对是肯定的！在101期"黄金眼"中就说过"MGSer当然不会错过它，而之前没有接触过PS版的NGC玩家也没有理由不玩它。"无论如何，小岛秀夫为《MGS》所定义的游戏规则、游戏系统，以及其完善成熟的制作都让《孪蛇》位于一个相当高的水平线上。而上文中所提到的对《孪蛇》的一切不满，也都是建立在"与《MGS2》相比"的基础上的。在这里，还是要再次感谢"龙、蛇、骑"三方的通力合作，才使得我们有机会，也有理由再次去体验Solid Snake那惊心动魄的故事，才会让我们又回忆起当年《MGS》给我们带来的每一分感动！

文：七梦馆·无梦



《战国无双》历史笑谈



作者的话：前不久《战国无双》发售，作为“《无双》系列”FAN的我自然也是玩得兴起。有一日突然一友人问起：“《战国无双》里那些武将是什么来历啊？那个森兰丸和织田信长与明智光秀到底是什么关系？”笔者终于明白日本玩家在网上询问“那个吕布是谁啊？怎么那么厉害！”是个什么感觉了……遂突然兴起，写了点关于日本战国历史的东东，为不了解日本战国的玩家们扫扫盲。不过因为篇幅限制，笔者只能简单介绍，不尽之处望大家原谅。

第六天魔王——织田信长



织田信长（1534～1582）：举世无双的枭雄，被誉为战国“风云儿”、安土时代的开创者。幼名吉法师，继承其父信秀成为家督后很快统一整个尾张。1560年于桶狭间攻破今川义元后声名大噪，继与德川家康结盟，击灭美浓斋藤氏，移居城于岐阜，确立“天下布武”的雄心。1568年奉将军足利义昭入京，不久二人交恶，他与义昭号召组织的“信长包围网”厮杀数年。1571年火烧圣山比睿，向寺社守旧势力宣战；1573年破浅井、朝仓，放逐义昭；1575年于长筱大破武田骑兵；1576年筑安土城；1577年开始向关西进军。后因前往增援围攻高松城的部将羽柴（丰臣）秀吉，途经京都本能寺时，家臣明智光秀叛乱，被迫自杀。

信长、光秀和兰丸的关系是玩家们（特别是女玩家们）第一关心的话题，笔者先来详细说一下信长。

在游戏中第一关是“桶狭间の战い”，讲的就是织田信长1560年于桶狭间攻破今川义元的事情。今川义元号称“东海第一强弓”，他率领两万大军上京，在今川眼前的第一个障碍就是织田家。当时信长手边不足五千兵马……这个时候就和游戏中信长开始的动画一样，所有的家臣都慌了，那个时候织田市13岁，感觉还是很符合历史的。（汗……）大家还记得信长在房间里和浓姬一起唱的那个歌吧？内容是：“人间五十年，下天の内をくらぶれば梦幻のごとくなり，一度生を得て灭せぬ者のあるべきか。”大概意思是“人生在世五十年，一切都是一场梦而已，没人能够不死”。于是信长决心和今川决战！

织田信长大概是日本历史上运气最好的人之一，今川义元扎营休息的地点是桶狭间，地势险要不方便大军作战，偏偏那个时候来了场大暴雨，把织田军队行进的声音全掩盖了。在游戏中这点描述得很详细，下雨的时候信长说：“天啊，你也想让我胜利啊！”然后信长指挥军队直接突击今川家本阵；今川还没反应过来就被割掉了脑袋……

游戏中信长的第二关“伊势长岛歼灭战”和织田市等人的“姊川の战い”有着很大的关系。1570年，织田信长得到德川家康的帮助，于姊川大破朝仓、浅井的联合军队（史称“姊川之战”），本想消灭他们，结果他们逃到附近的一向众（僧兵）那里去了，信长又向来和一向众不合，这个就成了日后交战的导火线。1574年信长发兵伊势长岛，大致的情况和游戏差不多，只不过当时有没有铃木重秀（杂贺孙市）参加还待考证……

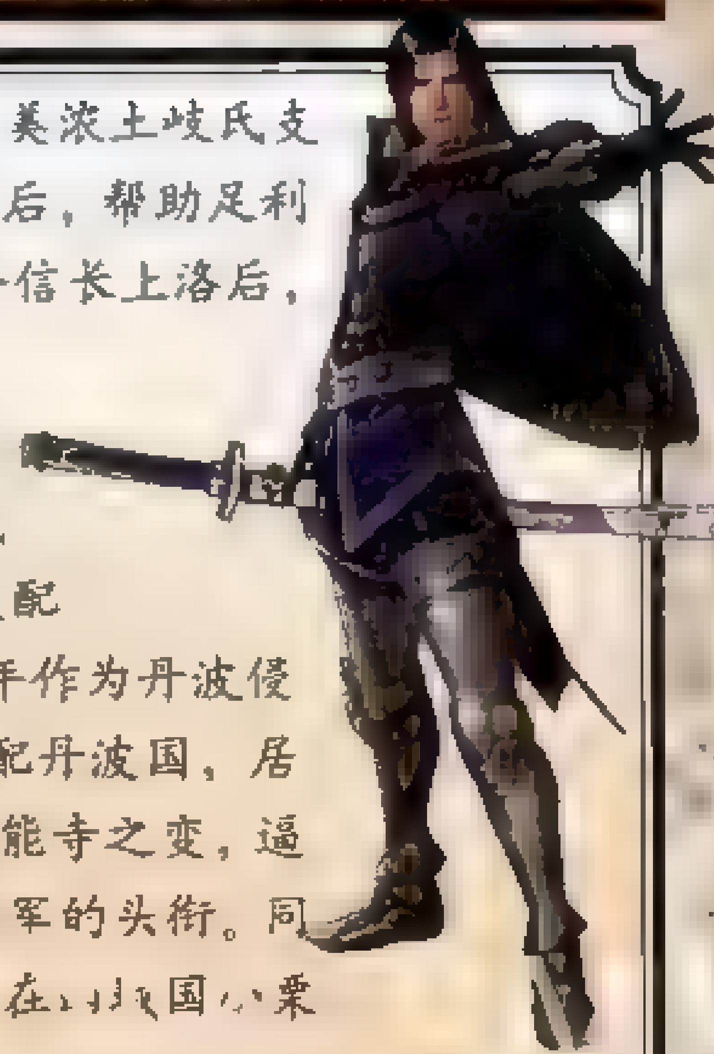
比睿山延历寺是当时反信长一向众的聚集地，信长把那里攻陷后命令士兵把所有的僧侣和信徒不分男女老幼一律处死，这个就是当时震惊日本的“火烧比睿山”事件，信长因为这个被称作“第六天魔王”，也就是游戏中要到20级才能获得的称号……信长的这一暴行成了光秀日后造反的导火线，这关游戏中光秀几次很痛苦地说出：“怎么办？应该还有什么办法能救他们的！”至于详细的过程请看下文。

“长筱の战い”（长筱合战）是导致武田家灭亡的一场战役，那时候武田信玄才死了才不到三年。1575年5月，信玄的儿子武田胜赖没有听信玄的遗嘱：“我死后5年内不得开战。”就急着向他老爸学习想上京了。（武田信玄是今川义元之后第二个上京的人，可惜的是在打破织田、德川联军后病死了）结果在长筱遇上了织田家的马栅栏和铁炮三段的猛攻，导致全军覆没。游戏中这个战役做得很不好，抛开木栅栏的BUG不说，信长的三段铁炮的战法完全没有体现出来，而且给人的感觉是织田家的兵员多于武田的骑兵……事实上织田家当时的兵力只有三千铁炮和少许的足轻，加上德川的联军也就六七千左右，而武田有将近二万，而且大部分都是骑兵。游戏中几乎没看到武田家有多少战马出现，全是步兵，这个实在是有点……

“本能寺の变”，这个事件被日后史学家们评为改变历史进程的一个事件。明智光秀的造反就如同游戏中一样，计划得滴水不漏，一万五千士兵对信长的数百亲卫队也是有着绝对的胜算。不过因为质的差距，竟然还一度被阻挡在大门外。信长的想法是运用“一骑当千”战法守住大门，拖延时间等待救兵，结果光秀一把火直接把信长的希望烧上了天，信长最后只能切腹。游戏中这关最强的人是森兰丸……当出现“兰丸如鬼神般奋战中”的时候估计吕布上去都没戏。兰丸到底如何笔者放在下文再说，先说信长。游戏中信长的任务是救出市和兰丸后逃跑，还要杀自己的老婆。当玩到这里的时候笔者才知道，原来KOEI恶搞自己国家的历史也相当有一套。日本当时武将出战的时候一般不会携带女性家眷的（女武将不算），所以市是绝对不可能和信长一起在本能寺的。可以说这关只有信长被杀后GAMEOVER才是真正的结局，其他所有的事件都是虚构的，这点是笔者最不满意的地方。

信长最后一关笔者就不说了，没有历史可查也就没什么好说的，接着来看明智光秀。

冷颜名将 明智光秀



明智光秀（1528～1582）：通称十兵卫，美浓土岐氏支族明智家的当家。原侍奉斋藤道三，道三亡后，帮助足利义昭联络织田信长并最终仕于信长。1568年信长上洛后，光秀负责京都地区的民政管理，以及与公家、各寺社的交涉。1570年开始参加对越前朝仓氏的征讨，1571年被封为近江坂本城主。1573朝仓氏灭亡，他与泷川一益共同支配越前国。1575年赐姓惟任，任日向守，同年作为丹波侵攻的先锋，活跃在第一线。1579年完全支配丹波国，居城移往丹波龟山城。1582年6月2日发动本能寺之变，逼死主君信长，其后压制京畿，得到征夷大将军的头衔。同月13日在山崎被羽柴秀吉所败，逃亡途中在山城国小栗栖地方被狩猎落难武士的农民所杀。

看完光秀的“简历”，大家可以发现光秀是一个很有才能的人，从他的功绩来看，最后的死法的确有点亏了……不过光秀的游戏流程有80%都是编出来的。

“稻叶山城防卫战”是光秀的第一关，要求是击退信长的进攻。历史事件是真的，问题在于有没有光秀。光秀是斋藤道三之外甥、信长之妻斋藤归蝶（浓姬）的表哥。在道三和自己儿子的战争中，明智家战败，光秀就流亡到朝仓家去了，根本没机会和信长对决。再说了，光秀精通诗、书、茶道等，是一个多才多艺、以有文化和教养自居的书生，让他拿刀上前线就是在开玩笑。所以一个字：“假”！

第二关是“伊势长岛歼灭战”。当时信长准备火烧比睿山，光秀是所有人中最反对的，结果信长气得都没让光秀出阵……玩过KOEI“《信长的野望》系列”的玩家应该知道，在《将星录》和《烈风传》的“火烧比睿山”这一事件中，有一张图是信长拿着骷髅倒酒喝，脚下踩着光秀。这件事十有八九是夸张的，但是描写的却是事实，因为信长的这次暴行，光秀决心造反！不过游戏中好像是光秀因为兰丸才造反的……

光秀并不是一个信佛的人，1573年他和羽柴秀吉占领龙门城，并斩杀了本愿寺教徒二千余人。只不过光秀是个典型的理想派文人，为人拘谨，讲究仪式礼节，喜欢钻牛角尖，又爱讲大道理。光秀和信长性格上的极大不同，终于酿成本能寺之变。

“本能寺の变”估计是光秀一生中最完美的一场战役了，其策划之精密令人发指……光秀假传森兰丸号令，宣布信长命大军进京阅兵，于是率军连夜赶赴京都，一路上凡见到行军的路人都不留活口以防泄密……终于在拂晓前用一万多人层层包围本能寺。不过有趣的是光秀那些士兵好像不会打仗一样，前几波数千人的攻击都被信长的亲卫队给做掉了……游戏中这个是兰丸的任务，如果18岁的兰丸能做到那种地步，吕布、张飞等人知道的话估计就要切腹了……信长就在本能寺的大火中死去了，正和他唱的一样“人生五十年”……

“山崎の战い”是羽柴秀吉得知信长死后马上领大军回来讨伐光秀的战役，也应该是光秀的最后一个战役。当时羽柴秀吉还在中国（日本一个地区的名字）讨伐毛利家，本能寺之变消息传出后他立即与毛利军议和，以迅雷不及掩耳之势反扑光秀，和明智军在山崎会战。羽柴军因为夺得天王山占得先机，击败了明智军。而明智光秀亦在小栗栖被当地的农民所杀，结束了他的一生。

明智光秀这个人在日本和国内的MM群中人气很高，不但美形，而且声优是绿川光。不过历史中的光秀相貌实在是……为了防止光秀FANS暴怒，笔者还是不公开光秀的画像了。

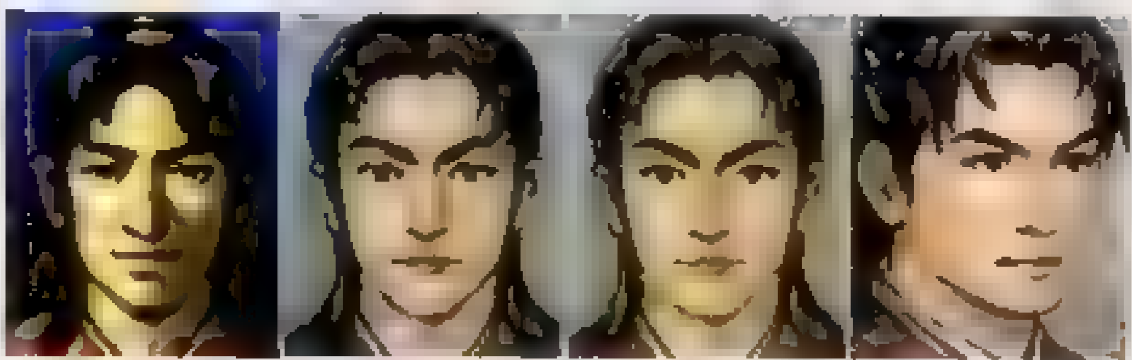
美少年　森兰丸

笔者最喜欢用的角色之一，也是设计得最假的角色之一……

森兰丸原名“森乱成利”，1577年开始以小姓（一种随时在主公身边打杂的工作）之职出仕信长身边。其他一切资料正史上均无记载，直至1582年本能寺之变同信长一起归天。对于这么一个人实在是没什么历史资料可以查，不过在KOEI的SLG游戏中，兰丸的能力一般都是70左右，还算可以吧。

兰丸是《战国无双》中最受到MM玩家喜欢的角色之一。日本战国时期，武将外出打仗的时候很少带女性家眷同行，与之同行的是一些充当“小姓”的美少年。这个是日本战国时代的普遍情况，几乎所有的大名都有自己的“小姓”。

在兰丸的剧本中“稻叶山城防卫战”的时候兰丸还没出生，“伊势长岛歼灭战”时兰丸也才几岁而已……所以这2场战斗笔者跳过不谈了，上面已经有过介绍了。


▲最近几代《信长的野望》中的兰丸头像。个人感觉倒是和《鬼武者》中金城武扮演的明智左马介有点像……

“本能寺の变”兰丸和信长一起奋战，直到最后战死。信长知道大势已去后决心切腹，兰丸的任务就是在信长切腹的同时砍下他的脑袋，然后烧毁不让光秀找到。但是他自己却被光秀的士兵们射伤后扔进大火中活活烧死。（兰丸死于本能寺是肯定的，不过究竟是怎么死的就无史可考了，但是在不少日本相关小说中都说过这点。）

日本第一强兵——真田幸村



真田幸村（1567～1615）：原名真田信繁，昌幸的第二个儿子。年幼时曾在上杉家与丰臣家做人质。1586年在大坂出仕。以后他随昌幸参加了第一次上田合战、小田原之战、会津合战、第二次上田合战。关原之战后，与昌幸一起被流放至九度山。1611年昌幸病逝，三年后幸村得知德川对丰臣宣战，立刻与其子大助逃出九度山进入大坂。1615年5月7日在大坂夏之阵战死。

真田幸村的爷爷信隆和父亲昌幸都是当时的天才兵法家，信隆的智谋连信玄都自叹不如；昌幸用三千士兵把德川秀忠数万大军耍得团团转，导致德川家在关原合战差点惨败。幸村在前辈的光辉下几乎被人遗忘，直到大坂之战，在这短短的七个月的时间里，幸村如一个耀眼的将星笼罩在大坂城上，创造了一个又一个的军事奇迹。

看看真田幸村的游戏剧本，一半是虚构的，前面已经说过，另一半都是昌幸的舞台，也没有多少关于幸村的记载，笔者就“大坂夏の阵”这个剧本来详细说一下。

游戏中“大坂夏の阵”的任务有80%都是真实的，比起其他人来说要好多了。先说一下“真田丸”，这个东西是大坂冬之战时幸村建造的要塞，其密集火力的狙击成功地遏制了德川军的进攻，结果德川军不得不丢下大量的尸体撤退了。后来德川家康使用“和谈”策略，结果傻子丰臣秀赖的笨蛋母亲淀姬竟然同意了和谈的条件：拆毁真田丸，附带大坂城的外围城墙和护城河……结果不到半年，德川家康知道自己大限将近，于是撕毁和约开始了大坂夏之战。

当时大坂的守军不到5万，德川大军共15万！开战后幸村亲率四千（又说五千）赤备队骑兵（跟信玄学……）突击德川本阵，德川四天王：本多、井伊、酒井、松平的军队被杀得人仰马翻哭天喊地，有好几次幸村甚至几乎杀到了家康的面前，吓得德川家康差点自杀……本求同归于尽的大坂部队头脑中全都闪过了“有可能会胜”的念头。明石全登、毛利胜永等部队分为6支拼死力战，德川军在这种不要命的作战方式之前几乎全线崩溃！接着闹剧开始了……认识到有胜利希望的幸村立即请求秀赖公子出阵，他相信在金瓢箪旗（主帅的帅旗）竖起之处，我军一定会士气大振，秀赖居然痛快地答应了幸村的请求。游戏中秀赖同样答应了幸村的请求，结果因为某“忠臣”考虑到秀赖安全问题不让他去；真实的历史是秀赖的母亲淀姬生怕秀赖受到伤害而不让秀赖出阵。当时所有在前线作战的大坂士兵们在听说公子将出现在军前的消息后，几乎全部激动得流出了热泪！可是等了半天秀赖还是没出现，结果秀赖派人带话：“母亲不让我来！”最后绝望的幸村只能杀回敌阵直至战死，明石、毛利等人也全部在这次战斗中战死，丰臣军全军覆没。

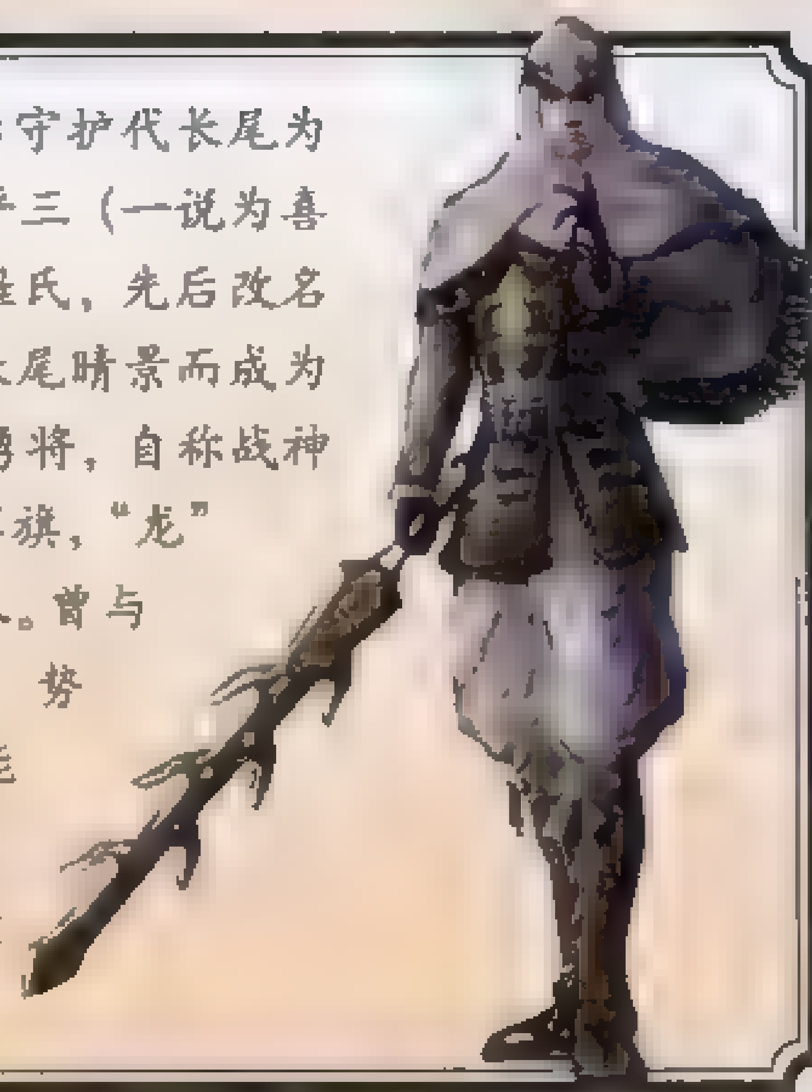

▲真田幸村带领着自己的赤备队向德川军发动了最后的突击，虽然他最后失败了，但此战为他赢得了“日本第一强兵”的美誉（注意不是“战国”，是“日本”哦）。

真田幸村的这些事迹只能说明他的“勇”，其实幸村在“智”的方面绝对不比他父辈们差。大坂冬之战时用随机应变的战术，几乎全灭伊达政宗天下闻名的铁骑，因为游戏中并没有这一剧本，不得不就此打住。

天与地——信玄与谦信



武田信玄（1521～1573）：幼名太郎，元服后取名晴信，父亲为甲斐领主武田信虎，母为大井氏。1541年，他追放父亲而自立为家督，逐渐成为战国第一兵法家，以孙子四如真言（疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山）为军旗，拥有强大的骑兵团——赤备。曾在信浓川中岛地区多次与上杉谦信激战，1568年南下攻灭今川氏真，1572年于三方原大破织田、德川联军，趁势西上，不久病死于信浓驹场。



上杉谦信（1530～1578）：越后守护代长尾为景之子，幼名虎千代，元服后取名平三（一说为喜平二）景虎，后继承关东管领上杉姓氏，先后改名为政虎和辉虎。1548年，击败长兄长尾晴景而成为越后国春日山城主。他是战国第一勇将，自称战神毗沙门天王的化身，以"毗"字为军旗，"龙"为冲锋信号，拥有天下无敌的骑兵队。曾与武田信玄在川中岛一带激战十二年，势力最盛时领有越后、越中、佐渡、能登、下野及部分信浓国，人称"越后之龙"、"北陆守护神"。后于上京途中因脑溢血而死。

信玄与谦信，这两个人是一定要放在一起说的，因为他们的一生都在打仗，在相互为敌的同时也相互敬重对方，这点在史书中有详细的记载。

今川义元死后信玄想吞并今川家，结果今川家联合北条家，停止了对甲信的海盐供应，并在边界布置重兵缉拿私商。武田家统治的地区大都是山区平原，海盐供应一断绝，信玄差点没愁死。幸好危急关头，谦信竟然派人送来了海盐。谦信写信给信玄说："我与公战，以刀剑不以食盐。"

武田信玄在上京途中病逝的消息传到上杉谦信的耳中，谦信正在用膳，顿时跌落筷子，留下眼泪，仰天悲叹道："信玄公一死，吾失去生平最重要的对手矣！"随后闭门，终日不与人语。从以上几点来看，他们的确能称之为"宿敌"……

游戏中信玄与谦信的剧本很不好，因为他们一生都在川中岛地区战斗，哪来什么小田原之类的战役，而且为数不多的其他几个战役又都没有，实在是不爽啊！经典战役"三方原之战"剧本又鬼使神差般地给了真田幸村……

先说说武田信玄的三方原之战。在信玄吞并今川之后，也开始了他的上京之梦，谦信也是个老实人，竟然同意暂时和信玄休战，等信玄回来后再继续川中岛之战……因为没了后顾之忧，信玄就浩浩荡荡带着几万大军沿着今川义元的路线上京了。这个时候挡在前面的是从今川家独立出来的德川家康，结果信玄轻轻松松地就打到了家康的老家滨松城附近。家康只得马上向信长求援，逼着信长不得不同时两面开战。1572年，双方在三方原大战，德川和织田的联军大败……就当信玄要打到织田地盘的时候却突然病死了。（难道信长真的是上京大名的克星？上杉谦信也是在上京过程中，在和织田家交战时病死……这个战役笔者看来完全可以在游戏中做一个剧本出来，结果没有，大残念！上杉谦信也有很多次与一向众的战役，还有和北条家的战役都没有做成剧本，希望在下一作中能好好改善一下。）

还是回到川中岛吧，毕竟两位军神的半生都是在那度过的。剧本"川中岛の战い"、"川中岛宿命战い"，这两个战役其实都是同一个战役：第四次川中岛合战。（日本着名历史电影巨作《天与地》讲的就是这场战役，有兴趣的朋友可以去找来看一下，非常有气势。）公元1561年，武田家在川中岛地区修筑了一座可容纳上万兵马的大城——海津城，眼看完工在即。如果海津城修筑成功的话，对上杉将是巨大的威胁，因此谦信火速进军，希望一举将其攻克。结果大军到了之后却发现海津城内只有区区数百人，于是不去攻城，东上死地妻女山，想引诱武田军前来围山，好进行主力决战。（题外话：当时守城的是真田幸村的爷爷信隆，如果当时谦信指挥大军踏平海津城的话，日后就再也没有真田一族了……）

第二天信玄带领两万大军到来，他率军绕过妻女山，上了更东边的茶臼山，与海津呈夹击妻女山之势，给越后军以巨大的压力，想逼迫谦信下山。这个时候第四次川中岛合战才算真正拉开序幕。游戏中谦信的头两个任务是二择一的"八幡原"或"海津城"攻占，这些都是瞎编的……当时的谦信以静制动就是不下山。直到后来信玄的军师山本勘助献上一条"啄木鸟战法"：将2万大军分为二路，一路带兵1万3000人，从背后趁大雾夜袭妻女山，而信玄便可将本阵8000人埋伏在八幡原上，前后夹击上杉军。（游戏中这个分兵从背后攻击谦信的任务是真田幸村的，幸村出生在1567年……当然也就不可能去完成了。）谁知道当天谦信站在妻女山顶上，看到武田军做饭的炊烟比平时少，立刻看穿了这个计谋。（这一幕在游戏的CG动画中就有表现。）于是谦信同样利用浓雾，抢先率全部兵力1万6000人落下妻女山，夜渡千曲川，于黎明时来到了八幡原。



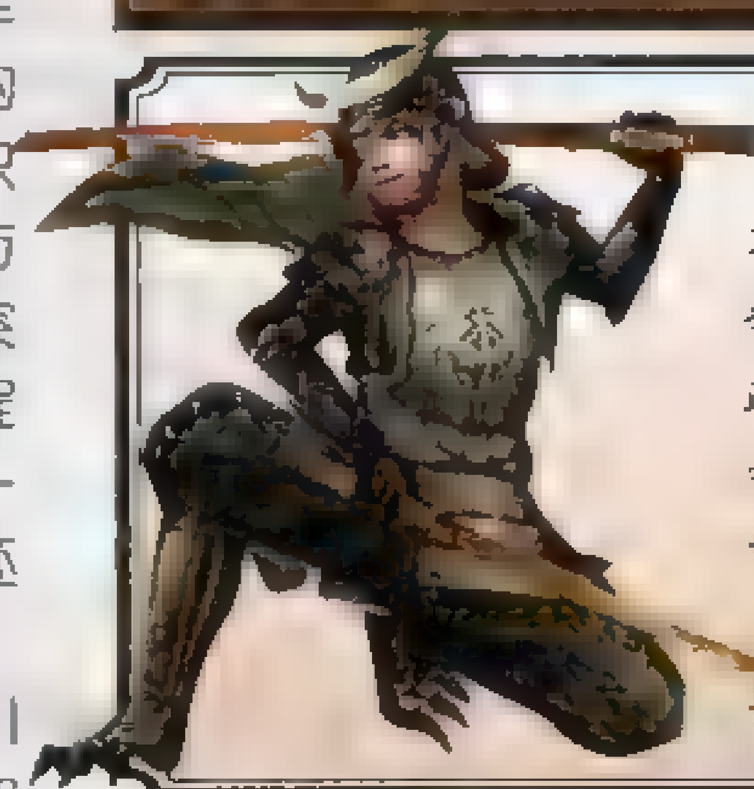
▲这就是上杉谦信单骑突入武田信玄本阵的情景。日本战国时期没有大将单挑的传统，所以两人在川中岛的对决一直为日本人民所津津乐道。

上杉以两倍兵力趁雾来攻，信玄急忙排鱼鳞阵坚固防守，等待奇袭别动队援军前来，而谦信则排车悬之阵，向信玄本阵轮番进攻。用武田的话玩到这里还是有点难度的，突然就因为迷雾就什么都看不到了，等能看到的时候上杉军已经杀到家门口了……

激战一个上午，武田军几乎全面崩溃：军师山本勘助、副将武田信繁、老臣诸角虎定等全都战死沙场。在电影《天与地》中，连公主们组成的骑兵队（其实就是摆着看的）也都出阵全部战死，实在是惨烈至极。就在这个危机关头，1万3000人的别动队终于到达战场。上杉军腹背受敌，只好停止进攻，向善光寺方向撤退。这点在游戏中有任务设定，还是不错的，算是比较符合历史了，而且著名的"单骑闯阵"在游戏中也有很好的表现——谦信把撤兵事宜安排好之后，单枪匹马闯入武田本阵，竟然一直杀到信玄面前！（要是他敢突织田信长本阵的话，估计就被铁炮乱枪打死了……）当时，信玄正端坐本阵手持军配（军扇，就是游戏中信玄的武器）指挥战事，突然看见谦信催马挥刀而来，急忙用军配去挡。第一刀被军配挡住，第二刀正中肩头（幸好有盔甲在身，不然脑袋就没了），第三刀时信玄的护卫蜂拥而至，救走了信玄。三刀砍罢，谦信仰天大笑，随后策马离开了战场。在电影《天与地》中谦信冲到信玄本阵后发现信玄已经跑了，后来率兵追赶后才有了刚才一幕，反正不管怎么说，信玄这次丢脸是丢大了。

大致上信玄和谦信的故事就介绍到这儿，他们其他的剧本大都是虚构，也就没什么多说的了，重复的剧本会在其他的角色介绍中提到。

独眼龙 伊达政宗



伊达政宗（1567～16？？）：幼名梵天丸，大名藤次郎，伊达辉宗的嫡子。五岁时突发疱疮，导致右目失明，为此号称"独眼龙"。伊达政宗15岁继承家督，短短数年统一陆奥，随后称霸奥州拥有无比的智谋和野心，被世人称赞：若早出生20年，必统一天下！江户幕府建立后政宗受封奥州仙台六十余万石，其后通过开垦，后世称之为"仙台百万石"。

伊达政宗的父亲是伊达辉宗，是个能力远不及自己前辈和后辈的"大好人"。辉宗22岁时，其父向羽州的最大势力最上氏提出联姻的请求，结果最上义守当即同意，把18岁的女儿义姬送来了。如果没有这个义姬，估计伊达政宗出生后会成为比辉宗更无能的"好人"吧！义姬有"奥州的鬼姬"之称，

她性情刚烈勇猛，有一次最上家和伊达家两军对垒准备开战，义姬竟然命人抬着轿立于两军阵前，逼使双方退兵。

有其母必有其子。政宗是个戏剧性的存在，在乱世终结时，却不合时宜地拥有在乱世中才需要的能力和野心，而且成长过程和经历和信长有惊异的相似之处……年轻时义姬因为看不惯政宗的独眼，想毒害他让政宗的弟弟小次郎继承家业，结果被政宗识破后小次郎被迫切腹，义姬也被流放。接着就迅速统一了陆奥；在政宗和大内家战斗的过程中，将大内家小手森城的士兵及其家眷八百余人，不分男女老幼全部杀掉……这简直就是信长的翻版。只可惜政宗出生得太晚，在丰臣秀吉出阵九州的时候政宗基本统一了南部奥州，而当他把利剑指向相马和常陆佐竹的时候，秀吉却已经从西线腾出手来，准备攻略关东了。和拥有日本70%领土的秀吉开战——政宗当然不是傻子，虽然家中伊达成实等主战派都力荐开战，但政宗终于还是认清自己的实力：战则必亡，降则生存。这点就是政宗和信长的不同之处吧！当年今川义元的大军进入尾张时，如果信长换成政宗，估计政宗就投降了；如果信长站在现在政宗的立场来说，他就会和秀吉开战了……



▲《战国无双》的人设对访原宽幸为《翔龙 政宗战记 6卷》画的插画。

游戏中政宗的所有剧本都是虚构的，川中岛的时候政宗还在吃奶呢！所以这些游戏剧本笔者也无从去分析，就此打住，大家只要记住一点就行了：政宗的能力很强，但是只针对当时而言，就算早20年出生，也未必能统一天下，因为他的霸气和魄力比信长差太多了。

战国第一倾奇者——前田庆次



前田庆次（1541～1612）：幼名宗兵卫，本名利益（利太、利贞），通称庆次、庆次郎，泷川一益之兄泷川益氏之庶男（也有一益之子说）。后来过继给前田利久做养子，成为前田利家之侄。年轻时效力过织田家，信长死后侍奉主家泷川一益，之后又随丰臣秀吉征讨九州，最后和上杉景胜的助手直江兼续成为至友。之后效力上杉家，直至老死。

笔者认为前田庆次是游戏中最强的武将，普通技就是吕布，无双就是周泰……在日本战国时代前田庆次也是数一数二的武者，只可惜他只是个人才却不是将才。

前田庆次是战国中后期的名将，号称“战国第一倾奇者”、“无双之歌舞伎者”。所谓的“倾奇”，书中的解释是“喜欢奇异姿态，爱好离奇举动和怪行为”，但庆次所谓的倾奇者是“为了自己的惯例，可以豁出性命”。原哲夫的漫画《花之庆次》中对庆次“倾奇者”的描写再贴切不过了。前田庆次是一个放荡不羁的人，人人害怕的太阁秀吉，他也不放在眼里。即使豁出性命，也不会做自己不愿做的事，所谓的“第一”，可能是指当时这样的敢做敢为，不畏权贵的人不多吧。游戏中前田庆次的剧本只有5个，当然几乎都是原创的。“京洛の舞”倒还有点历史可以考证，不过感觉上大部分是参考了漫画《花之庆次》。

桶狭间会战之后，前田利家因为战功卓著，原本前田利久的封地就被信长赏给了前田利家，利久成了浪人，庆次也跟着一起流浪。据说曾投靠泷川一益门下。根据《米泽人国记》的记载，庆次于1567～1582到了京都，向当时的关白一条兼冬及右大臣西园寺公朝学习文学、音乐，又听大纳言三条公光讲解源氏物语及伊势物语、向茶道名家千利休学习茶道，更学懂乱舞、猿乐、笛吹、太鼓的舞技，还向连歌第一大师绍巴学习连歌、俳句和歌等艺文。庆次又同时向伊势松阪城主古田重然学习骑马弓箭之术……学了这么多东西，庆次已经文武双全了，于是又有了“无双之歌舞伎者”的称号。

前田庆次的强在他参加的少数几个战役中就完美体现出来了，1584年佐佐成政率一万多士兵入侵末森城，守将奥村永福以数百士兵死守数月，当时庆次在秀吉手下当差，归属前田利家。利家派庆次去做援军，居然数千人就打赢了成政的大军，还活捉了佐佐成政，结果庆次因敬重成政而放他跑了……这点在《花之庆次》中描写得非常详细。



▲大部分人对前田庆次的认识，都来自于原哲夫的《花之庆次》吧？

前田庆次最大的一次战功是在上杉对伊达、最上联军一战中。上杉景胜在侵攻奥州时，和伊达、最上联军对上了，结果被当时强得令人发指的“独眼龙”和最上家史上最强的当家义光二人打得屁滚尿流……（谦信要是知道估计会气得吐血，绝对有辱上衫家“军神”的称号。）还好前田庆次和直江兼续率八百士兵断后奋力死战，奇迹般地干掉了最上家的数千追兵，才保住景胜的一条小命。那次之后，前田庆次又有了“天下第一将”、“枪法第一”的称号。

关原合战之后上杉由120万石减为30万石封地，结果庆次拒绝了别家大名数千石的邀请，以仅仅500石出仕上衫家。庆次自称“谷藏院了斋”，从此开始了安渡晚年的生活，1612年，72岁高龄的前田庆次结束了他传奇的一生……

铁炮的达人 杂贺孙市



杂贺孙市（1534～？？？？）：原名铃木重秀，铃木左大夫之子。天文三年（1534）生于纪伊国杂贺庄，之后在父亲左大夫手下学习铁炮，发明了“铁炮组击法”。面对织田大军，以其战国最强铁炮达人的身分守卫石山本愿寺长达10年。1585年，孙市归顺了秀吉的纪州讨伐军，以后就没有他的确切记录了

先不说《战国无双》，杂贺孙市在KOEI历代“《信长的野望》系列”中铁炮能力都是最高的，在《信长野望 烈风传》中，杂贺孙市的“铁骑”使用时是先三段铁炮后再骑马突击，可以说是一个强到无敌的角色。在《战国无双》中却是比较难用的角色了，性能一般，算是上级者向的角色了。

杂贺孙市是一个比较有传奇色彩的角色。因为历史上关于他的描写很少，虽然他的游戏剧本前4个都是真实剧本，但是可以参考的资料少得可怜，笔者就他的一些详细历史记载来谈一下。

1570年9月12日，在“石山合战”的揭幕战——野田、福岛之战中，大将杂贺孙市率领的杂贺、根来、汤川众2万人，对天满森的信长军发动了攻击，在这一战里，杂贺孙市集结了3000挺以上的铁炮，对信长军施行密集的射击，战斗持续到14日，信长方的野田、福屿的砦被攻破，佐佐成政受伤，野村越中战死。这一仗是织田信长自桶狭间以来的第一次惨败。虽然织田家也有很大比重的铁炮部队，但是在精于铁炮战术的纪州军面前，却完全被压倒了。这一战对信长来说，的确是值得反思的。信长的成功之处就在于总结失败，很快信长也掌握了铁炮战的诀窍——射击速度，于是就有了长筱合战的胜利。1575年的这一仗，信长发明的铁炮“三段”战法，使得精锐的武田骑兵几乎全军覆没。

说铃木重秀是一个历史人物，还不如说是个传说人物。他的铁炮战法“铁炮组击法”是这样的：每一挺铁炮由4人使用。在射击手左右后各设一人。每击一发后，左边的人填入子弹，右边的人填入火药，后面的负责点火。熟练后只要四五秒钟就能打出一击，而信长的三段击至少有七八秒的间隔，可谓当时最快的铁炮战术了。这也是纪州众能保卫石山本愿寺十年之久所倚仗的杀手锏了。虽然最后纪州众被秀吉的人海战术被消灭了，但

是孙市和他的铁炮术却一直流传下去了。


▲《鬼武者2》中的杂贺孙市。

看完这些，大家应该对铃木重秀有一个大概的了解了，他之所以成为传说，并不是因为他是一位名将，而是因为杂贺孙市是一个发明家和创造家，他发明的铁炮战法为几位大名统一日本指明了胜利的方向。

对于杂贺孙市外貌的描述，有很多种说法。有人说他"身穿无袖的红衣，手持二尺多长的大铁扇，是个十足的巨汉"，又有人说他"鼻大且外张，口阔唇厚，黄布结发"。可以说杂贺孙市是战国时期特殊历史环境所造就的一个特殊的魅力人物。

日本忍者的代表人物——服部半藏



服部半藏（1542～1596）：原名服部正成，因为有"鬼半藏"、"枪之半藏"的称号，所以大家都叫他服部半藏。服部一族于15世纪上旬离开老家，归依三河大名松平清康（德川家康祖父），世代成为松平家家臣。半藏在16岁的时候，便指挥十几名伊贺众对三河宇土城进行了成功的夜攻。后来在挂川城攻略战、姉川之战、三方原之战中表现非常活跃。在本能寺之变后，将孤立无援的家康从界护送回冈崎。此后作为家康的忍者头领活跃着，后来家康建立幕府后，将江户城西门的宅邸赐给了半藏。

服部半藏应该是广大玩家们最熟悉的一位角色了，《侍魂》中的服部半藏出名最早。在《战国无双》中，服部半藏使用的竟然是锁链！这个就有点夸张过头了，看称号就知道多半是用枪的……不过服部半藏的游戏剧本都很真实。

"桶狭间の战い"这个剧本因为历史时间比较早，而且那个时候关于德川家的历史资料描写也不多，所以只能跳过。不过在今川义元死后、德川家康独立时，半藏就开始正式踏上了历史舞台。在德川家康统一三河的时候，半藏立下了汗马功劳。"三方ヶ原の战い"其实没有太多半藏的事情，忍者一般都是活动在幕后，所以半藏最多也就是负责联络和谍报工作。游戏中信玄有被半藏刺杀的剧情，如果信玄的"山"字本阵要是真能被半藏突破的话，那半藏肯定会在历史上写下重重的一笔了，可惜这是不可能的……

"神君伊贺越え"这个剧本是半藏一生中最大的一次功绩了，可以说正因为有了半藏才有了日后数百年的德川幕府，笔者就这个剧本来详细说一下。1582年6月2日，织田信长在京都本能寺因家臣明智光秀的叛乱而身亡。这时，德川家康正在大阪府游山玩水，当天还打算回京都与信长共聚一堂。途中抵达饭盛山时，接到信长毙命的速报。当时41岁的德川家康立即说要切腹殉死，后经家臣劝阻，沉思许久，才转念为"应该举兵为信长复仇"。然而此刻身边护卫仅有80人左右，真要打起来，不要说是复仇了，就连自身性命也很难保。家康与众家臣们商讨后，得出一条逃脱之路：便是从饭盛山一直线翻山越岭到伊势湾白子港，再搭船到爱知县高滨港，逃回本国。从饭盛山到白子港之间，总计96公里，途中必须经过伊贺，因此在场的服部半藏正成，利用老家力量，召集了200名伊贺忍者与100名甲贺忍者，一路护卫家康逃脱叛乱现场。这就是历史上着名的"翻越伊贺事件"。换句话说，这时若是没有伊贺、甲贺众忍者的助臂，日后也就不会出现德川幕府了。全程96公里、5夜6天的家康潜逃之行，在日本历史上为忍者的重要性写下了重重的一笔！日后，家康命令半藏组织"伊贺组同心"（相当于现代的警察局），让半藏支配这些忍者，而半藏也充分发挥了这个集团的特异能力，辅助家康走向夺取天下之路。遗憾的是，服部半藏于54岁骤亡……

说道这里，服部半藏的一生也就结束了，很可惜日后的关原合战还有大阪之战半藏没能赶上，所以后面的几个剧本大家就当它不存在吧！

大盗 石川五右卫门



石川五右卫门（？～？）：生平不详。一种说法是在他19岁时学会全部的忍术之后，就逃离伊贺成为自由之身；另一种说法则是他杀死百地三太夫之妾，并与三太夫的妻子一起逃亡。总之后来他当上了盗贼的头目，在界和京一带为乱，甚至企图盗取当时的关白丰臣秀吉所拥有的千鸟香炉，因此潜入大坂城里。但下手时惊动了千鸟，千鸟发出鸣叫，导致行窃败露，与手下一同被擒，最后在京都三条川原遭锅煮之刑处死。日后歌舞伎把这个角色编写入剧本，从此他给人的印象就被定性成一名大盗贼，穿梭于乱世的谜之怪盗——石川五右卫门。

石川五右卫门依笔者看来完全就是一个搞笑的角色，估计喜欢使用他的玩家也不多。先来说说五右卫门的游戏剧本……看来又是一个完全架空的流程了，不过"大坂城无断进入"还是有点可信的，毕竟他就是在那儿被抓后被砍了的。他的武技，主要也是以轻功为主，真田十勇士的雾隐才藏与五右卫门是同门师兄弟。很难想象游戏中五右卫门背着大炮，还是一个肥肥，能在树上跳来跳去的……关于他究竟是义贼还是恶盗，史学家各执一词。不过在KONAMI著名动作游戏《大盗五右卫门》中，五右卫门可是一个富有正义感的义贼哦。


▲五右卫门被处刑的情景。另外说一句，《战国无双》中的五右卫门与KONAMI的五右卫门如此相象，是因为两家公司均参考了他在歌舞伎剧中的造型。

战国奇女子 浓姬



斋藤归蝶（1535～？？？？）：斋藤道三之女，织田信长的正妻。嫁给信长之后归蝶被称为浓姬，意为"美浓来的公主"。斋藤道三被称为"蝮蛇"，原先是卖油的，后凭借其智谋夺得美浓，归蝶从小受其父亲熏陶，据说她是个智谋不下其父，刚毅不下其夫的奇女子。可惜的是，正史上关于归蝶的记录到她嫁给信长后就没了……

天文十七（1548）年因为政治要求，斋藤归蝶被道三命令嫁给当时的"尾张大傻瓜"织田信长。道三的用意是，女儿嫁给信长，如果信长真是无能的傻瓜，则日后继承家业时归蝶将其杀之，自己就能轻松地夺得尾张；如果信长有点才能，则通婚可以无后顾之忧。就在归蝶出嫁的前一天，道三给了她一把匕首，说道："若信长果真如其名，汝可杀之。"归蝶却说道："若夫君乃大才，归蝶或与夫君杀父！"道三听后哈哈大笑，便放心地送自己女儿出嫁了。当时信长15岁，归蝶17岁……

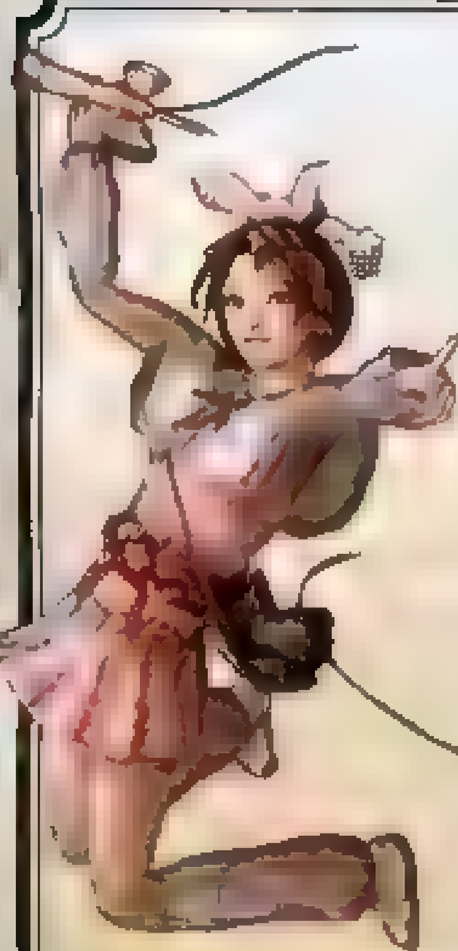
关于信长和归蝶的婚姻，在日本民间有非常多的野史，已经没有办法再去详细考证了。信长与归蝶的婚姻是属于政治婚姻，当道三死后归蝶的下场有4种说法，说法1：


▲著名的正德寺会见。斋藤道三在这里第一次见到了自己的女婿——织田信长，他对信长的评价相当高。

在本能寺被杀；说法2：道三死后因为归蝶已经没有利用价值，被送回美浓；说法3：一直保持住正室的地位，本能寺之变后仍活着，并成为安土殿；说法4：庆长十七年死亡，坟墓位在大德寺总见院。

浓姬过门之后在织田家的生活，相关记载极其稀少。尤其是在信长攻陷美浓之后，关于浓姬的记事可说是等同于绝迹，史料价值最高的《信长公记》对浓姬更是只字未提……对于斋藤归蝶，笔者碍于资料只能写到这里，推荐大家去看一下木村拓哉主演的《织田信长》，还算是不错的，片中对归蝶的描写非常细致。不过游戏中归蝶实在是……

战国第一美女——织田市



织田市（1547～1583）：织田信长的妹妹，浅井长政的正室，之后改嫁柴田胜家成为继室，是一名绝色的美女。天文十六年（1547）出生，之后在兄长信长的命令下，嫁给近江的浅井长政，促使织田及浅井两家结盟，信长才能顺利奉将军足利义昭之命上京。市与长政育有4名子女，分别是万福丸、茶茶（淀君）、初、江四人，当信长开始攻打越前的朝仓家时，织田与浅井的同盟决裂。浅井家灭亡后，长政之子万福丸被处死，而3名女儿存活。清州会议后，市嫁给了柴田胜家，之后与3名女儿居住在胜家的居城越前北庄城，后来胜家与羽柴秀吉对立，胜家在贱岳之战中战败。当秀吉攻打北庄城时，市与胜家一起自杀。

织田市，国内不少人把她形容为日本的貂蝉。因为织田市号称日本战国的第一美女，但是绝世美貌并没有带来幸福，反而因此招致不幸……织田市的一生中，1/3的时间在织田家成长度过，1/3的时间在软禁中度过，只有最后1/3的时间还算过得安稳。

绝代美女阿市出生在尾张的领主织田信秀家里，长兄就是织田信长，阿市比织田信长小13岁。阿市从小就十分可爱，其温顺而开朗的性格使很多人都喜欢她。随年龄的增长，阿市的美貌越来越光彩耀眼，博得天下第一美女的美称，成了年轻的武将们爱慕的焦点。哥哥织田信长也格外喜欢这个妹妹。

阿市在16岁时（又说14岁）听从信长的安排，嫁给北近江的豪门，领主浅井长政。浅井长政是一位刚毅豁达的年轻武将，他真心爱着阿市，没有纳妾，夫妻俩过着令人羡慕的恩爱生活。因为阿市住在城内小谷馆，因此被尊称为小谷夫人。阿市的婚姻虽是政治婚姻，她却得到了幸福的生活，她生了二男三女，平稳地过了数年时间。

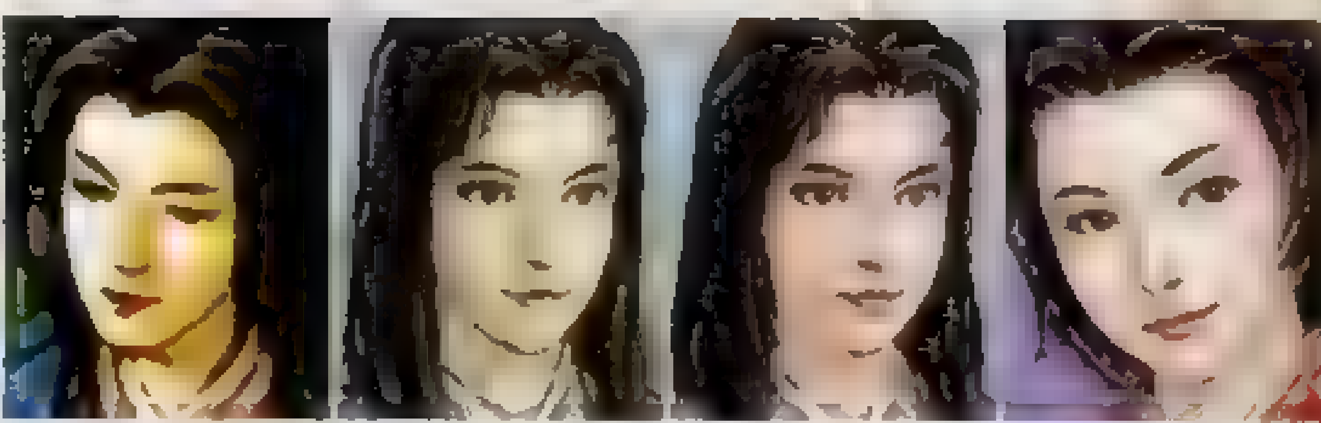


▲这是浅井长政战败后，市与自己的孩子绝别的情景。

前面这些就是织田市一生中几乎所有的幸福了，所以在游戏剧本中，织田市在"姊川の战い"隶属浅井·朝仓军，至于她为什么会和信长反目成仇，请继续往下看。

幸福并未能持续多久，因为背叛是战国时代是最常见的事情了……在朝仓家的压力下浅井长政身不由己，不得不与阿市的兄长织田信长交战，展开决战。1573年，信长攻破了浅井家居城小谷城，长政和他父亲剖腹自尽。当时阿市请求殉死，长政不允许。他先将2个男孩托人逃出，然后派人将阿市和3个女儿送回织田信长处。信长对于一直信赖、并把自己心爱的妹妹嫁给他的浅井长政背叛自己感到十分气愤。一年后，信长命部下羽柴秀吉抓住阿市两个年幼的儿子并处死，然后把阿市和3个女儿送到他弟弟那里，在那里阿市度过了10年孤寂的生活。

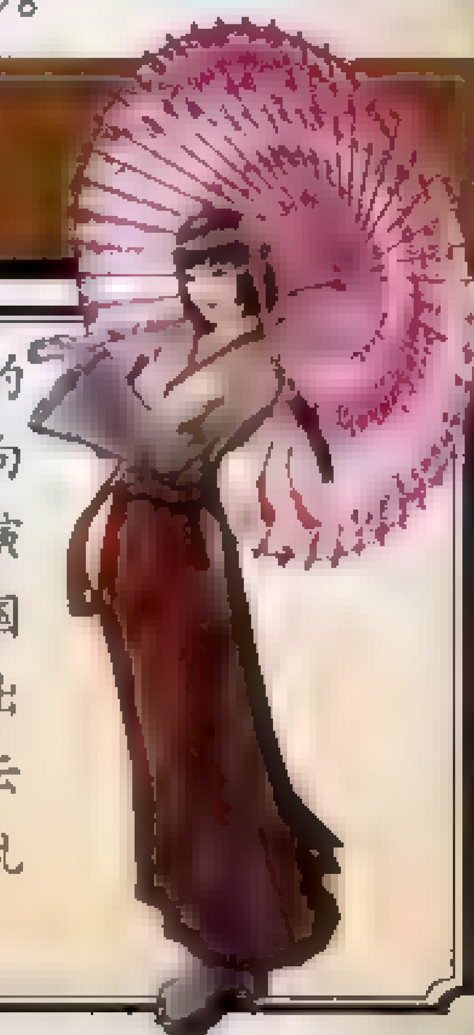
因为战争，这种骨肉相食的例子太多了，大概因为是发生在阿市的身上，所以引起了太多人的同情和怜悯，不过，这只是阿市不幸的一部分而已。1582年"本能寺之乱"，织田信长因家臣明智光秀谋反而死，这件事又左右了阿市的命运。信长死后，有不少武将要求和阿市结婚以保护她和3个女儿，其中最热心的是羽柴秀吉（丰臣秀吉）和柴田胜家。阿市痛恨杀死了她两个儿子的秀吉，因而嫁给了秀吉的对头柴田胜家。那时阿市36岁，但她的美貌丝毫也不减当年，柴田胜家则已经50多岁了。1583年，秀吉攻占胜家居城越前北庄，阿市让三个女儿逃脱后和胜家一起登上天守阁放火自尽。阿市的再婚还不到一年……



▲光荣把《战国无双》的阿市设定为幼女，实在是比较奇怪。因为这样一来的话，她的女儿淀君几乎没有机会出现了。(图为《信长的野望》中的市)

说到这里，大家都会对织田市有点同情了把，不过上天是公平的，丰臣秀吉这个色鬼因为迷恋阿市，派人找到阿市的女儿茶茶——就是日后的淀姬作为自己的侧室，后来自己的江山就断送在淀姬身上。阿市的悲剧在日本许多小说、戏剧和电影里被反复描绘，流传至今。

出云踊之巫女 阿国



阿国（？？？？～？？？？）：安土桃山时代的人物，被称誉为歌舞伎始祖的艺能者。出云的巫女向来被世人视为舞蹈名家，常于川原搭棚巡回各地演出。《时庆卿记》中记载，庆长8年（1603年），阿国与阿茶二人曾经为了后阳成天皇的女御近卫氏演出"稚儿舞"，但详细内容不详。在游戏里，设定为出云大社的巫女阿国，为了募集本殿修缮费用，而在战乱中展开巡回各国之旅。

关于阿国这个角色的设定，笔者对KOEI佩服到五体投地……一个谜一般的角色，连一点像样的历史记录都没有，最近却开始频频出现在KOEI的游戏中，包括最新的《太阁立志传V》。歌舞伎舞最初起源于出云大社的女巫"阿国"，为劝募修复神殿的经费，来到京都所表演的一种叫做"念佛舞"的艺能。当时在寺庙和神社中常举行酬神祭，"阿国"也以此名目开始表演歌舞伎舞，后来还借用"能"的舞台，而大受欢迎。之后经过德川幕府300年的发展，奠定了歌舞伎的历史，直至今日。



▲来自《太阁立志传V》中的阿国。阿国自《太阁立志传IV》后才正式加入光荣的游戏，加上《战国无双》也才3作。

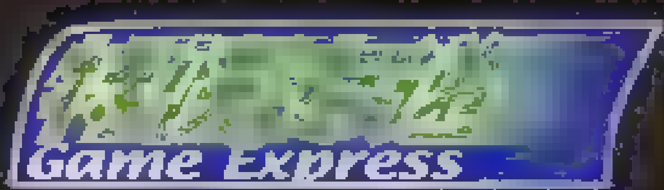
《战国无双》中阿国的剧情100%都是虚构的。不过想必这位见异思迁的大姐是很多玩家最喜爱的角色，所以在此笔者就尽量多扯一些与阿国相关的史料吧。阿国的实机ENDING是和多位角色一起回到出云，实机ENDING中阿国台词的第一句和最后一句，出自于歌谣集《闲吟集》（1518年，编者不详），这两句诗可是相当经典的：

ただ人は情けあれ 梦の梦の梦の

昨日は今日の古 今日は明日の昔

另外游戏中阿国的口音比较怪，这是因为为阿国配音的声优山崎和佳奈（代表角色：《死或生》的绫子、《名侦探柯南》的毛利兰、《女神侧身像》的MELTINA）说的是关西腔。关西腔是日本的一种方言，发音和标准的日语有些不同。游戏中阿国不但发音采用了标准的关西腔，就连俚语也是，难怪大家看不明白。

后记：KOEI的历史SLG让笔者对日本战国历史产生了浓厚的兴趣，算一算，至今已经有近7个年头了。文中笔者就每个角色的游戏剧本，对应真实历史做了一番简单的介绍，遗漏之处当然很多。对于最后的MM部分笔者没有写关于游戏剧本的内容，因为都是假的，也就不用再多说了，大家千万不要把《战国无双》中的剧情当真了。如果大家想了解日本战国历史的话，推荐看看永宰的长篇巨著《宛如梦幻》，笔者的资料也部分来源于那里。



GUNSLINGER GIRL

Volume. I

枪姬 Volume. I	MARVELOUS ENTERTAINMENT	A·AVG
PS2	2004年4月8日发售	日版
		6800日元
		推荐玩家年龄 15岁以上



《枪姬》原本是相田裕在《月刊Comic电击大王》上连载的漫画，后在去年十月被改编为13集的动画而搬上银幕，并获得了颇为不错的评价。为此，MMV才会决定在PS2上推出这部作品的游戏版本，虽然目前大家看到的只是"Vol. I"，但"Vol. II"的情报也已公开，并将于6月17日发售。不过，在此之前，还是先让我们来了解一下这个游戏的大致情况及其基本系统吧。

游戏中共有四个关卡，除了第一关为训练关外，其他三关都为真枪实弹的较量。本作的流程很短，一般来说，两个半小时左右即可通关。本作的剧情为完全原创，而主线则是与从组织中叛逃至共和国派一方的"兄妹"——阿尼斯特及比娅两人的较量。虽然说在游戏的结局中，两人所乘的直升机被汉莉艾塔击中而坠毁，但在最新公布的"Vol. II"的画面中，我们又再一次看到了比娅的身影。希望在下一作中，玩家能够操纵除汉莉艾塔之外的其他四位女孩吧

* GUNSLINGER在美国俚语中等同于GUNMAN，有着杀手之意。



基本操作



十字键	选择 范围移动
左摇杆	调整准星
○	攻击 决定 上膛 探身
左摇杆+△	自动锁定
□	发动C模式
×	躲避 上膛
START	暂停
L2	切换武器
R2	切换武器

※切换武器只能在躲避状态下进行

《枪姬》世界的关键词

社会福祉公社： 在名义上，这是欧洲某国专门为了残障者提供福利和帮助的组织，但实际上，它的真正身分却是政府设立的专门替自己执行暗杀等秘密任务的特殊情报机关，而那些被称为"义体"的暗杀者，则全部都是还未成年的小女孩。

义体： 为了能降低目标的戒备，公社选择的暗杀者都为小女孩，而为了能让她们完成各种任务，公社会对其进行机械身体植入及洗脑工作，而这些被改造的女孩就被称为义体。虽然说义体的能力要远远超出常人，但付出的代价则是她们的寿命大大缩短，改造得越多寿命就越短。因此，在达成预定的指标后，公社便尽量不再对义体进行改造了。

这些小女孩都是无家可归的人，其中，有的是因为长年疾病而遭到父母抛弃，有的是因父母想得到高额保险金而遭到了他们的无情袭击，而本作的主人公汉莉艾塔则是其中身世最为凄惨的一个，在一个夜晚，她的全家都遭到了屠杀，而汉莉艾塔本人就在父母的尸体旁被暴徒蹂躏了整整一夜。在将其进行义体改造并洗脑后，她成为了公社的杀手之一，并与乔治结成了"兄妹"关系。

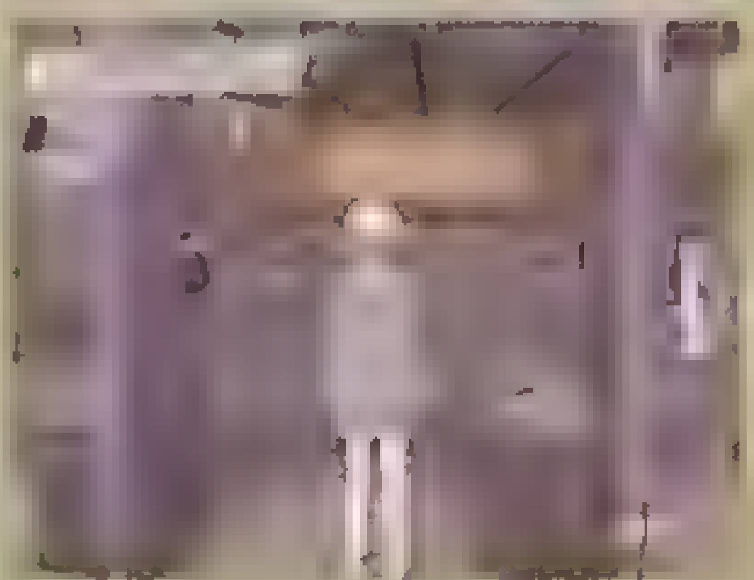
兄妹（Fratello）： 政府会为每个义体配备一名担当官，担当官拥有对义体的绝对权力，并指导她们进行暗杀任务所需的各项训练。义体的名字由担当官决定，即使起男性的名字也毫无关系，而这样互为搭档的两人便被称为"兄妹"。

附加条件： 公社在对义体进行改造时，强制给她们灌输了"附加条件"，所谓的附加条件是指，义体完全效忠于自己的担当官，并随时准备为其付出生命，当担当官受到攻击时，义体的反应速度会大大提升，而忠实化的结果，则令绝大多数义体对担当官产生了类似于爱情的感情。



系统

1、区域移动



与一般的光枪游戏相同，本作也是不能自由移动的，不过，当画面上出现蓝色或红色箭头时，玩家就可以通过按相应的方向键向相应方向移动。而当出现红色箭头时则代表着在该方向有敌人出现，箭头上出现的"ENEMY"下面的数字就表示着身处于该方向敌人的数量。只有将这一区域的敌人全灭后才能顺着蓝色箭头的指引进入下一个区域。

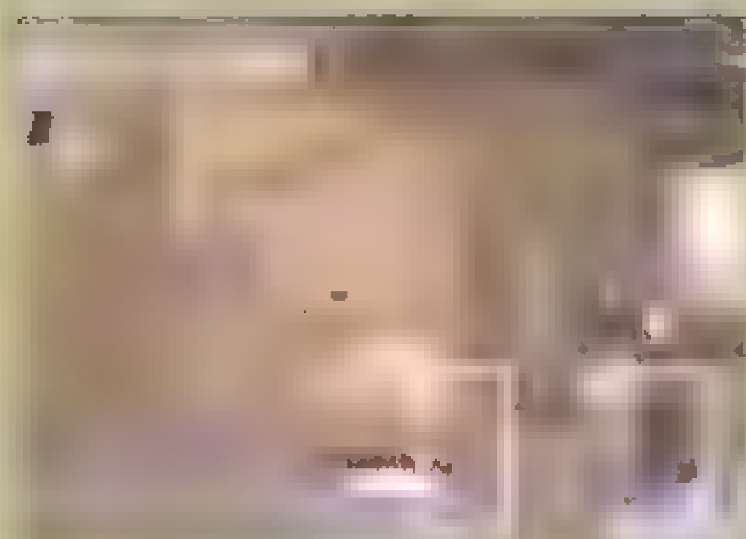


2、躲避

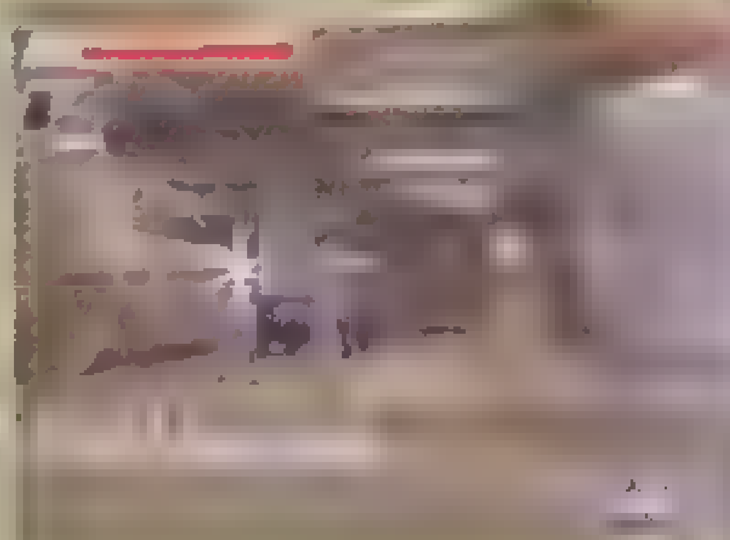
在战斗中按下×键就可以躲在障碍物后面以躲避敌人的攻击，这有些类似于《化解危机》的系统。从第二关的第二个舞台开始，随着敌人同时出现数量的增加及防御力的提升，合理利用躲避便变成了通关的重要因素之一。切记，勇往直前未必真正好汉，冷静躲避方为赤胆英雄。

3、锁定

当在战斗中按下方向键及△键后，汉莉艾塔便会自动锁定该方向离自己最近的敌人，并且可以同时锁定多个敌人以形成连击并获得高分(前提是枪膛内的子弹足够)。



4、C模式



当在战斗中按下□键时，汉莉艾塔便会发动义体能力锁定当前画面上的所有敌人并进行攻击，但同时也会消耗约四分之一左右的C能量槽及所有枪膛内的子弹。不过，使用C模式会令通关后的评价降低，所以还是慎用为好。

5、枪支收集

在游戏中达成一定的条件后，汉莉艾塔便会得到不同的枪支。在游戏开始前的"GUN COLLECTION"选项中可以看到各种枪支的取得条件，因此在这里就不再进行说明了。



文：多边形



GBA 马里奥高尔夫 GBA之旅 NINTENDO CAMELOT SPG

高尔夫（golf）一词是由绿色（green）、氧气（oxygen）、光（light）和脚（foot）的第一个英文字母所组成。此时映入我们脑海的是和煦的阳光普照大地，在一望无际的如茵绿草上呼吸着清新的空气，然后一起走路去打高尔夫，一项把休闲与竞技完美结合在一起的运动。为什么最后的“F”是脚（Foot）呢？因为走路比坐车更能感受到高尔夫运动的独特之处：球场就是大自然，人与自然是时代的永恒主题。虽然我们并不能经常打高尔夫，但是现在有那么一款游戏就能够满足我们的愿望，它就是由制作《黄金太阳》而闻名的CAMELOT开发的《马里奥高尔夫 GBA之旅》。GBA的平台使得我们随时随地打高尔夫的愿望梦想成真，而且还能够和孩提时代的玩伴马里奥等一起同乐，这是一件多么惬意的事情。

“《马里奥》系列”家族刮起了一阵SPG游戏的旋风，本次新作的主题是一种新鲜有趣的运动——高尔夫球。虽然很多玩家没有尝试过高尔夫球运动，但相信让大家的伙伴马里奥带您进入高尔夫球的游戏世界，也是一件非常快乐的事情呀！本作的故事发生在5年前，隶属于“马里安俱乐部”的天才球员基德（キッド）打败了所有的对手，获得了“最强的高尔夫选手”的称号，然而获得这一名誉之后的基德已久疏战阵，技艺开始荒废，他很害怕自己的技术会就此失传，高尔夫球运动将后继无人。所以他收下了四名弟子，并将自己的技艺倾囊相授。五年过去了，接受了基德严格训练的四名弟子也加入了基德曾经所属的“马里安俱乐部”，他们所要完成的目标跟自己师傅当年要完成的一样——成为最强的高尔夫选手。而这四名弟子尼尔、艾拉、巴斯、海伦，也就是我们今天的主角。在本作中，一开始玩家只能扮演尼尔（男）或艾拉（女），而巴斯和海伦则是作为玩家的宿敌登场的。游戏一开始时不能直接使用马里奥、碧奇公主、大金刚、耀西等角色，玩家在游戏中必须慢慢地育成自己的主人公，目标是经过悉心的培育后击败各路好手，获得各个赛事的冠军，同时所得到的奖励就包括了上述的隐藏角色噢。

游戏一开始时，玩家可以选择人物的利腕。究竟是左还是右，就看玩家自己的了。无论是左手还是右手对游戏都没有系统影响，基本的击球技法和操作都是一样的。玩家大可放心选择属于自己的利腕。



▲ひだりは左、みぎは右　不知道各位玩家的利腕是哪一边呢？

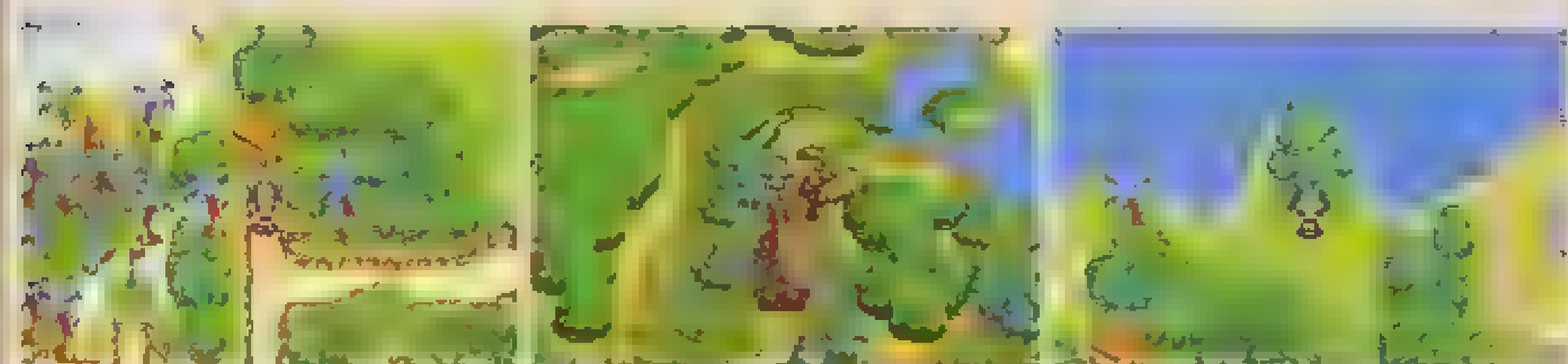
其实该游戏的RPG成分相当浓厚，玩家可以自由地在地图上移动，并发展剧情。



本作中的基本流程：

2.マリオンクラブ→3.パームクラブ→4.デューンクラブ→5.リンクスクラブ，难度也是从简单到困难。只有夺取这四个俱乐部的单双打锦标赛冠军，并且破了该俱乐部的相应记录，才能够引发最后的隐藏剧情。

本作的隐藏要素很丰富，现在就让笔者先揭露一点隐藏道具的获得地点吧。



▲原本不能进入的“破旧的高尔夫球场”已能进入。

▲在房子后面的木桶里可以获得增加击球距离的隐藏道具。

▲这棵大树看起来有点奇怪啊，究竟它的身上藏着什么秘密呢？（笑）

隐藏要素部分



▲单打与双打获得全部奖杯与记录后，可以在马里安俱乐部的荣誉室里获得隐藏奖励。

▲在马里安俱乐部的大厅里与小蘑菇说话，可被传送到最后的隐藏场地。

▲隐藏剧情触发后，尼尔被传送到碧奇公主所在的城堡前和我们的老朋友们再次重逢。

▲尼尔最终成为了马里奥世界的最强高尔夫选手！恭喜你！

取胜的关键：控制旋转

首先介绍一下本作中的各种旋转球与操作方法（以下各种技法只适用于Manual式击球）

1.トップスピン（Top spin）：普通上旋球，球弹地后会向前滚动一段较短的距离。A、B、A A（按A键开始，再以B键确定力度为全部Manual式击球的起手式，最后双击A键）

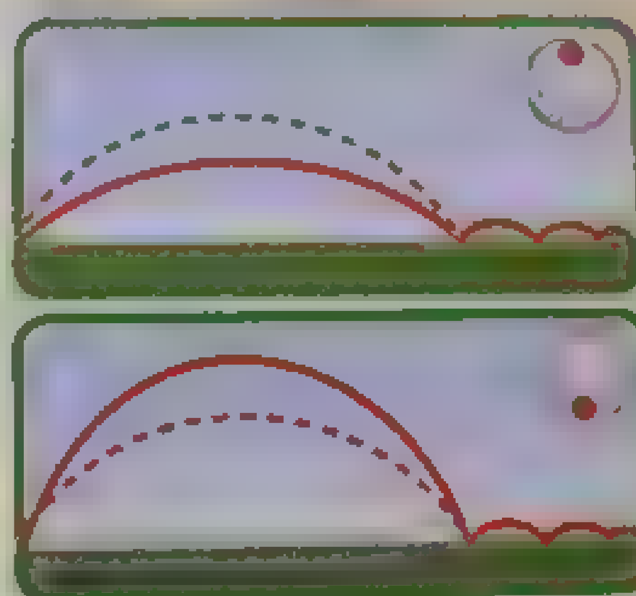
2.スーパートップスピン（Super top spin）：超级上旋球，球弹地后会向前滚动一段相对较长的距离，适合脱离沙地、长草等不利环境条件的纠缠。A、B、A B（起手式，最后改为先后按A键和B键）

3.バックスピン（Back spin）：普通下旋球，球弹地后一般不会向前滚动，适合用于大部分地形的落点控制。A、B、B B（起手式，最后为双击B键）

4.スーパーバックスピン（Super back spin）：超级火焰回旋球（笑），球落地后会带着火焰往反方向滚动一段较短的距离。灵活掌握后非常适合于在有风向和风速影响的情况下定点，当玩家以此技法打出一杆进洞时，肯定会感到非常兴奋的。A、B、B A（起手式，最后为先后按B键和A键），以下为超级火焰回旋球的图解。



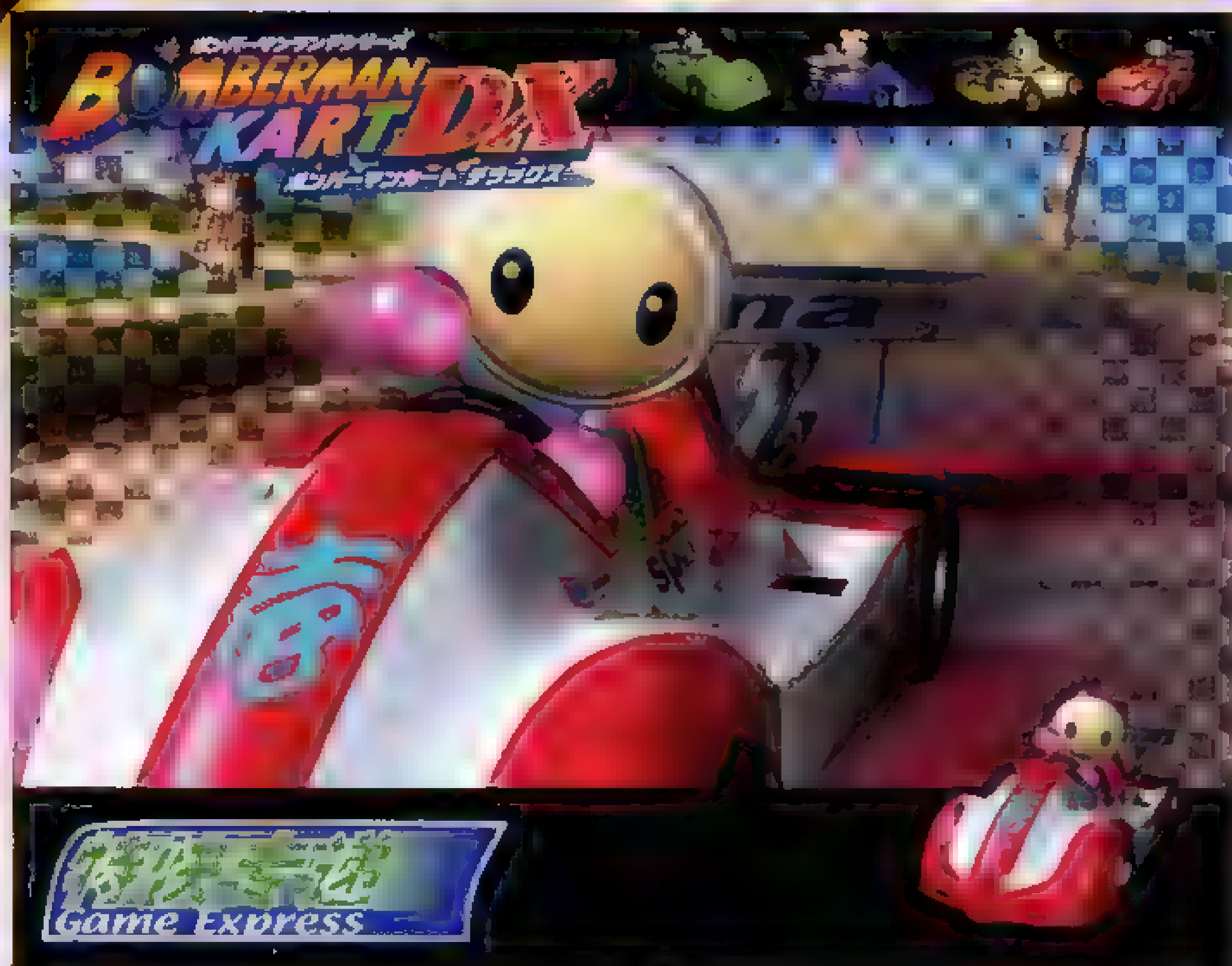
打点的影响



如左图所示，打点的不同对于球的飞行轨道有明显的影响。如左图所示，打球的上半部分时，球的飞行弧度较低，被风向和风速影响的程度不会太大；打球的下半部分时，球的飞行弧度较高，容易受到风向和风速的影响，落点的偏差比较明显。在击球前，按着B键一两秒进入“打点マーカーモード”（打点选择模式），可以用十字键来选择你想击打球的部分。利腕的不同，对于打点的选择也会有所不同。如右图所示，左利腕的选手击打球的右半部分，球的飞行路线就会较为平衡；而击打球的左半部分，则会造成左曲球的情况，这样的话与预想中的落点会产生较大的偏差。



《马里奥》伴随着我们已度过了很长时间了，究竟有多久笔者已记不清楚。但是它带给我们的快乐却永远不会被忘记，每当看到这些老朋友时，相信你我都会发自内心地微笑。





作为 FC 元老级的“《炸弹人》系列”相信大家都接触过其不少作品，爆破敌人的快感和一帮朋友在一起对战的乐趣是游戏设计得最成功的地方。在 2000 年 12 月 21 日，HUDSON 在 PS 上推出了一款名为《炸弹人大陆》的游戏，该作以丰富的迷你游戏和众多模式得到了不少玩家的好评，但也由于程序设计上的失误，游戏出现了一些 BUG。在上一年（2003 年）的 7 月 17 日，HUDSON 推出了《炸弹人大陆》的续作《炸弹人大陆 2》，也表明了《炸弹人大陆》已经正式系列化。如今，一部同样属于“《炸弹人大陆》系列”的新作已经推出。这款名为《炸弹人赛车 DX》的游戏其实来源于《炸弹人大陆 2》中的赛车模式，由于当时模式过于简单，让制作小组找到了更多的可开发性，在经过了 N 倍的强化后，由过去的“赛车模式”派生出来的本作登场！除了拥有单独的故事模式外，系列中的“冒险模式”同样被继承了下来，并再次经过大幅度的修改。如果玩家喜欢“车手育成”，或者喜欢可爱的炸弹人的话，一定要尝试本作。

炸弹人大陆系列 炸弹人赛车 DX	HUDSON	ETC
PS2 ボンバーマンシリーズ ボンバーマンカートDX	2004 年 4 月 15 日	日版
无对応周边	推荐玩家年龄	全年龄

赛车之王

虽然在赛车模式中拥有其他大量的模式，但如果玩家想正常地玩这些模式，必须要在“赛车之王”（カートキング）模式中得到新的赛车和零件。游戏一开始首先要到左方地区考取“B级牌照”，然后才能到达画面上方参加各种比赛和课程赚取金钱和零件。当通过了 GP 比赛后才可以进入更高级的A级赛区。在考取牌照时要注意赛前的提示和目的，切记不可以撞上墙壁，不然会立刻失败。下面列出了考取“B级牌照”时的比赛要求和提示，希望对刚接触的玩家有帮助。

考试名称	提示
まっすぐ走れ	一直按着×键加速便可以通过
はじめてのニトロ	一开始就发动超级加速便可以通过
ジャンプ	使用跳跃越过障碍　在限制时间内到达终点
ロケットスタート	使用火箭起动才能在限制时间内到达终点
S字チャレンジ！	通过 S 字的弯道，多使用超级加速
ロングドリフト	因为时间比较充裕　其实这关不使用紧急甩尾也可以到达终点
90 度コーナー	注意不要撞墙　对紧急甩尾有信心的玩家可以使用
ドリフトテスト	考验紧急甩尾的时机，不过时间也是十分充裕

操作教学

超级加速（ニトロ）

在比赛过程中，紧按×键可以加速，而按一下 R2 键可以发动超级加速。在发动超级加速的过程中，车的速度会变得飞快，但控制方向会变得比较困难。发动超级加速后左上方的黄色槽会剧烈地减少，（如果玩家到后期有更好的车辆或者配件黄色槽的减少量变得缓慢）再按一下×键就可以取消超级加速。在一场比赛中如果耗尽了黄色槽就不能再发动超级加速，只有在“战斗赛车”模式的比赛中才有机会从道具箱中得到补充。

跳跃（ジャンプ）

与其他作品相比分别较大的系统就是跳跃，但本作的跳跃操作比较复杂。玩家要先紧按R1键再按下方向键下，车子就会跳上一定高度。有些场地上会出现障碍物，虽然撞上去不会立刻“Fail”，但会让车速一下子减慢，拖慢了总体的时间，而且还会扣除少量的能量（能量槽是左上方的红色槽）。当能量耗尽时也会立刻输掉比赛的哦！

紧急甩尾（ドリフト）



虽然按下□键可以刹车，但实际遇到急弯时刹车发挥不了太大的作用，而且在减速的时间内很容易被其他对手超过，这时就要利用紧急甩尾了。先紧按 R1 键，接着按下方向键左或者右就可以做出一个紧急甩尾的动作。但注意在使用此技巧前一定要观察前面的弯是否有必要发动紧急甩尾，胡乱使用的话很容易撞上墙壁而拖延时间。

火箭起动（ロケットスタート）

在倒数 3 秒完毕后，画面中央会出现GO的标志，在这时立刻按下×键就可以发动火箭起动，此时玩家控制的赛车会以最高速度起动，占绝大的优势。

冒险模式初始攻略

故事发生在炸弹人大陆。有一天，粉红宝的管家急急忙忙地跑过来告诉主人公说小姐不见了，并希望主人公到多亚鲁村寻找下落。到达后先进入上方的大屋与村长对话，然后走出村庄进入道具店（门梁上写着“SHOP”的房屋），这时道具店老板说地下有怪物，而且自己的女儿被困在里面。进入里面的迷宫，在这里先熟悉一下操作，利用升降机降落到地下 2 层找到道具店女儿并得到回力镖。接着进入村里的鉴定屋（门梁上有“?”标记的房屋），接着走到里面迷宫的底层得到大剑。再次进入村长家发现空无一人，进入大屋里的地下迷宫，在第 3 层打倒BOSS救出村长一家。回到大屋先与村长说话，然后上 2 楼找小孩对话，得到“蓝色钥匙”后就可以出村外的森林打开蓝色的大门展开一冒险了……

冒险模式操作	
方向键（左摇杆）	移动角色
○	武器攻击／长按可以蓄力
□	特殊攻击
×	使用盾牌／长按是冲刺撞击
L1 和 R1	切换武器



特别企划 十大第三方游戏软件商的过去与现在

一 Electronic Arts

成立时间：1982年
总部：美国加州红木市
现任总裁：Lawrence Probst
2003年营业额：25亿美元
雇员数量：全球4400名
目前市值：156亿美元





▲位于加州红木市的EA总部，修建地象个大学校园，这里的设备非常齐全，并且全部都是顶级设备。里面有花园、电影院、健身中心、运动场，还设有"中庭咖啡屋"，在那里可以吃到中国菜喔！



▶Lawrence Probst，目前EA的董事局主席兼首席执行官。Probst毕业于特拉华州立大学，1984年9月加入EA，1986年开始担任销售部副总裁，1994年7月被选为董事局主席。

1982年，苹果电脑公司市场战略部主管崔普·霍金斯（Trip Hawkins）决定辞去他那份收入丰厚的工作，同年夏季，霍金斯用20万美元的私人投资注册了一家叫做Amazin' Software（惊异软件）的公司，这位硬件出身的工程师野心勃勃，他知道电脑软件市场前途无量，他相信他的这家公司将会在6年内成长为10亿美元规模的大型企业，他的目标是制作让个人电脑更有价值的软件。

20世纪80年代初是家庭电脑软件市场爆炸性成长的时期，Amazin' Software是第136家加入该市场的公司。1982年9月，霍金斯的软件公司已经有了7名员工，他们在10月和11月间写好了最初的商业计划，其后搬进了位于旧金山的一座写字楼，那里可以看见旧金山机场的跑道。到圣诞节时，这家公司又多了4名员工。不过多数人对于"Amazin' Software"的名字都非常不满，于是在1983年10月他们召开了公司会议讨论更名事宜。最终他们采用电影公司"United Artists"的灵感将公司更名为"Electronic Arts"。取这个名字的原因是他们要把游戏当作艺术品，而不是枯燥的电脑程序。EA像对待明星一样对待他们的游戏制作人，在游戏的说明书和杂志广告中放上他们的照片，并且为他们的游戏制作音乐专辑一样的豪华包装，显示出EA对于游戏商业化包装的精明商业手腕。

EA早期的业务重点一直是电脑游戏，虽然EA一直是电脑游戏市场上的领先者之一，在IBM PC、Amiga等电脑平台上处于数一数二的地位，不过早期电脑的普及度实在太低，电脑游戏的受众面实在太窄，霍金斯6年10个亿的计划没能实现。1987至1988年间，EA开始向英国和澳大利亚等国拓展，89年正式在纳斯达克上市。同一年EA在英国代理的《上帝也疯狂》（《Populous》，Peter Molyneux代表作）第一年内就卖出了16.5万套，成为当时最卖座的游戏。进入90年代后，EA进入了更加高速的增长期。1990年EA将重点转移到世嘉MD平台，业务重心向家用机游戏靠拢。其后EA开始设立EA Sports等分支品牌，并且在全球不断吸纳具有吸引力的游戏开发商。到1996年，EA已经成为32位机时代领先的家用机游戏第三方软件商，1999年EA的年营业额突破了10亿美元。



如今EA已经成为全球最大的第三方游戏软件发行商，无论在规模、游戏销量上都远远超越其他竞争对手。2002年EA的百万大作数量达22款，去年仅在圣诞期间EA就有4款400万级大作，2款200万级大作和6款百万大作。2003年EA的百万大作数量达到27款。UBS的一位证券分析师将其称为"游戏市场的微软"。EA的游戏主要以三个品牌进行全球化发行，分别为：EA SPORTS、EA SPORTS BIG以及EA GAMES。EA在全球各地收购了多家著名游戏制作室，目前EA旗下主要有七大制作室：EA红木海滨制作室、EA洛杉矶制作室、EA加拿大制作室、EA英国制作室、Maxis、Tiburon、Oringin。作为一家大型综合游戏软件商，EA每年的游戏阵容大体上都比较稳定，不会出现太严重的大作集体跳票现象，而一些热卖的游戏系列几乎每年都有新作面世。EA GAMES是综合性品牌，旗下游戏涵盖多种类型，近年来主要的游戏系列有"指环王"、"哈利波特"、"模拟"系列、"极品飞车"、"荣誉勋章"、"战地"、"命令与征服"、"黑与白"、"创世纪"等，并且代理发行了不少引进游戏，美版《战国无双》便是由EA GAMES代理；EA SPORTS的规模也十分庞大，不过其中多数游戏都是面向美国玩家开发的，除了"FIFA"之外，其他游戏在国外几乎没有什么市场；EA SPORTS BIG的作品主要是一些非主流体育运动，例如极限运动等，与另外两个品牌相比影响力还十分有限。



三 Konami

成立时间 1969年3月21日
总部 日本东京
现任社长 上月景正
2003年营业额 2536亿日元
（游戏部 1874亿日元）
雇员数量 全球4313名
目前市值 3700亿日元



KONAMI



▲Konami游戏部门的总部位于总共54层，高238米的东京“六本木之丘”内。

1969年3月21日，上月景正在大阪创办了Konami，这一名称的来源是四位创办者：上月（KOuzuk）、仲真（NAkama）、松田（Matsuda）和石原（Ishihara）。Konami成立初期的主要业务是电唱机的租售和维修，其后随着日本大型娱乐器械市场的火爆，Konami开始进行大型娱乐器械的制造，并在1973年正式成立科乐美工业公司（Konami Industries Co. Ltd）。1978年Konami推出了该公司的第一款游戏街机上的《Block Game》。其后Taito的《太空侵略者》让街机游戏市场空前火爆，Konami也相继推出了《Scramble》、《Super Cobra》等飞行射击游戏。

80年代初，Konami开始进行大规模海外扩张。1982年11月Konami在美国开办分公司，1984年6月在英国开办分公司，并且成为今后的欧洲分公司“Konami Amusement of Europe”，同年10月Konami在大阪证券交易所二板上市，当时市值为29.4亿日元。85年之后Konami开始将业务重点从街机游戏转向FC游戏，主要开发一些射击游戏。家用机市场的飞速发展让Konami受益匪浅，88年8月Konami终于在东京股票交易所挂牌上市，成为全国性上市公司。

与多数日本本土厂商不同，Konami的成功主要来自海外市场的业绩。80年代该公司获得最大市场成功的游戏是《忍者神龟》，这款游戏是80年代末美国市场上最成功的街机游戏。1991年Konami正式更名为“Konami Co. Ltd”，次年6月在东京建立了新的公司总部。90年代初Konami在向次世代转型的初期陷入困境，不过其后凭借“潜龙谍影”、“DDR”等成功脱身，并且在其他投资领域相继报捷，自1998年后业绩一路长红，年营业额增长率在20%以上，在日本市场相对萎靡的情况下依然成长迅速。2002年Konami在纽约证券交易所挂牌上市，成为真正的国际大企业。去年10月，Konami在洛杉矶设立游戏部门全球总部“Konami Digital Entertainment”，并且更改了公司的LOGO，代表稳定性和KONAMI的“创造力”和“创新性”。

如今Konami已经成长为一家综合性娱乐公司，不过其中主业依然为电脑及电子游戏游戏业务，去年的2536亿日元营业额中该部门为874亿日元，占34%。Konami还有另外四大事业部门，分别为：玩具部门、搏彩部门、大型娱乐器械部门、健身器材部门，其中健身器材部门在Konami的重要性仅次于游戏部门，占30%的营业额；大型娱乐器械部门主要为街机游戏，去年营业额为343亿日元。目前Konami电脑及电子游戏部门的行政执行官是北上一三，该部门旗下设有8家子公司，分别为：科乐美电脑娱乐制作室（KCES）、科乐美电脑娱乐东京（KCET）、科乐美电脑娱乐日本（KCEJ）、科乐美学院、科乐美数码娱乐、科乐美欧洲、科乐美电脑娱乐夏威夷以及上海科乐美软件公司。KCES成立于1995年，主要制作各类体育游戏，目前雇员有486人；KCET同样成立于1995年，目前雇员307人，旗下主要游戏系列有《寂静岭》、《幻想水浒传》、《胜利十一人》、《心跳回忆》、《恶魔城》等；被称为“小岛组”的KCEJ目前雇员231人，成立于1996年4月1日，是专门为《潜龙谍影》而生的分公司。除此之外，《游戏王》系列也是由KCEJ负责。



▲Konami社长上月景正。

三 Square Enix

成立时间 2003年4月1日
总部 日本东京
现任社长 和田洋一
2003年营业额 560亿日元
雇员数量 1324名
目前市值 3400亿日元

SQUARE ENIX

2002年Square和Enix的合并案可说是当年度的头条新闻，两大最强RPG厂商的恩怨纠缠就此划上句号，真正的全球顶级RPG厂商终于在2003年4月1日诞生。1975年9月福岛康博（Fukushima Yasuhiro）创立“Eidansha Boshu Service Center”，从事房地产评估和街头自动摄影机等业务。1982年该公司更名为Enix（Phoenix和世界首台电脑Eniac的合体），开始投入PC游戏开发。1985年Enix投入任天堂第三方阵营，次年《勇者斗恶龙》卖出了150万套。1991年Enix的股票在日本证券业协会注册进入场外交易市场，一直到1999年Enix的股票才如愿以偿地进入东京证券交易所一板上市。Square的发展历程与Enix十分相似，不过更加激进，同时也更注重海外市场。1980年，刚毕业的宫本雅史接手家族企业日本电友社，1983年电友社设立游戏开发部门“Square”，两年后Square进入任天堂第三方阵营，1986年Square脱离电友社在东京成立株式会社Square，次年《最终幻想》发售，最终卖出52万套。1989年Square成立全资子公司Square Soft，这就是如今的Square Enix USA。1994年8月Square的股票在日本证券业协会注册进入场外交易市场。1997年随着《最终幻想VII》的发售，Square以高姿态杀入国际市场，次年在美国和欧洲相继成立发行公司。2000年8月Square在东京证券交易所一板上市。



▲Enix的总部大楼，也是如今Square Enix的总部所在地。

FF和DQ无疑是Square Enix最重要的财产，“《最终幻想》系列”全球销量4700万套，“《勇者斗恶龙》系列”全球销量3100万套。除了这两大品牌外，Square Enix目前正在积极开拓新品牌，并且大力向网络游戏市场拓展。Square Enix的业务主要分为五大板块：线下游戏、网络游戏、手机娱乐服务、出版物以及其他分散投资领域。线下游戏以FF和DQ为主，并且正准备将《王国之心》打造成第三大品牌；网络游戏方面主要为Square之前的PlayOnline服务，目前在日本和北美已经有50多万注册用户，另外中国市场也是Square Enix网络业务的重点，目前《魔力宝贝》在中国的注册用户已经达到1200万；手机娱乐内容供应业务在去年收入增长一倍，并且已经开始进入北美市场；出版物方面主要为一些漫画杂志等，近来由于《钢之炼金术师》的成功，这一块业务成长势头也相当迅速。Square Enix未来发展的四大方向是：创造新类型娱乐内容、扩张网络/手机业务、加强全球化扩张、继续提升已有品牌价值。



▲和田洋一，Square Enix社长，原Sqaure社长。



四 Vivendi Universal Games

成立时间 2000年12月
总部 美国纽约
现任社长 Jean-Rene Fourtou
2003年营业额 5.71亿欧元
雇员数量
目前市值 280亿欧元



▶维文迪环球现任董事会主席兼CEO Jean-Rene Fourtou。

维文迪环球是一家典型的由资本并购组建起来的娱乐业大型公司，也是《财富》500强五大娱乐巨头中惟一的非美国公司。维文迪的历史非常悠久，1853年，法国颁布一项皇家法令成立水务公司CGE，为里昂市民提供水源。100多年来，CGE公司一直是法国极为重要的水务公司。时过境迁，这家传统型企业开始积极向娱乐产业发展。1983年，CGE成立了法国第一个收费电视频道Canal +，1990年之后这家公司开始朝电信及大众传媒领域发展。他们的CanalSatellite是法国第一个数字电视网络。1998年，CGE正式更名为Vivendi，其后开始进行大规模资本并购活动，投资领域遍及所有热门娱乐领域。2000年7月，维文迪与环球电影的母公司Seagram合并，这笔价值230亿美元的并购案造就了欧洲最大的娱乐公司——Vivendi Universal，而原来环球旗下的游戏公司就成了Vivendi Universal Games。



目前环球维文迪旗下主要分为六大部分：SFR Cegetel（电信公司）、Universal Music、Canal +、Vivendi Universal Entertainment、Maroc Telecom和Vivendi Universal Games。目前维文迪环球游戏旗下所拥有的几大知名游戏系列和游戏制作室完全属于资本并购活动的直接产物，由于环球维文迪本身在游戏产业知名度并不高，该公司在进行游戏推广时依然注重培养其原制作室的品牌。因此虽然该公司旗下游戏品种繁多，"Vivendi Universal Games"在业内的认知度却并不是很高。

虽然在名义上是一家法国公司，维文迪环球游戏的业务重点完全在北美市场，因此将其总部设在纽约。VU Games的主力在于PC游戏，也是目前全球第二大PC游戏发行商。VU Games旗下的游戏制作室在PC游戏业界都是鼎鼎大名的一流厂商，其中有暴雪、Sierra（雪乐山）、Black Label等。暴雪旗下的"《魔兽争霸》系列"目前全球销量超过千万套，"《暗黑破坏神》系列"为1300多万套。不过家用机游戏依然是最大的市场，VU Games所持有的"《古惑狼克拉修》系列"累计全球销量为3000万套，"《小龙斯派罗》系列"为全球1200多万套。另外还有《JumpStart》为1300多万套，《芭比娃娃》为1100多万套。



▲一手建立了维文迪环球的前任CEO Jean-Marie Messier。

近年来整个维文迪环球公司的运营状况并不好，其中主要原因是并购活动带来的负债累累。2002年该公司净负债接近330亿欧元，当年市值下跌了三分之二。VU Games的日子同样不好过，2003年的营业额从7.94亿欧元大幅下跌到5.71亿欧元，不过家用机游戏软件销量并没有显著下滑，主要原因是PC游戏销量降低了将近一半。

总体来说，VU Games只是环球维文迪的一小部分，去年10月通用电气与环球维文迪签署最终协议，著名的NBC传媒集团将会与VU Entertainment合并，打造更为庞大的娱乐传媒旗舰。

五 Bandai

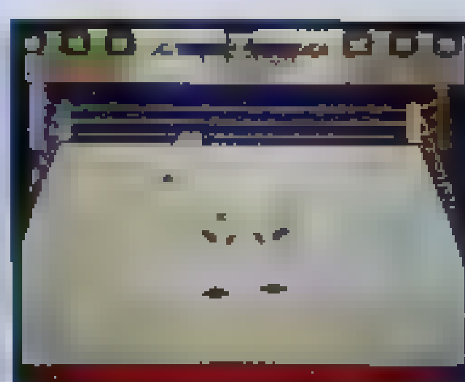
成立时间 1950年7月
总部 日本东京
现任社长 高须武男
2003年营业额 2550亿日元
雇员数量 90[illegible]人
目前市值 2650亿日元



◀Bandai现任社长高须武男。

1950年7月，山科直治用100万日元在东京台东区建立了万代屋，当时的主要业务是生产金属玩具、橡胶救生圈等。1950年9月，万代的第一款产品"韵律球"上市了。次年3月，万代开始向国外出口其玩具产品。随着业务的扩张，山科直治意识到要提高产品品质才能赢得市场，于是在1953年7月，万代成立了"研究部"。1955年11月万代成立了日本玩具业界最初的品质保证制度"保证玩具"，并且根据1956年的车型"Toyopet Crown"推出其相关车模型，从此树立了万代优质产品的形象。1958年万代开始在电视上大力播放强调高质量产品的系列广告。1961年5月，随着海外直接销售分公司的成熟，万代迈入国际化高速发展阶段，正式更名为"BANDAI"，当时的注册资本金为2000万日元。

万代在发展初期就对动漫市场非常关注，1963年当"铁臂阿童木"热播时，万代就获得授权推出了"阿童木"的模型。70年代伴随着机器人动漫的风靡，万代推出的"铁甲万能侠"系列玩具大获成功，80年推出的高达RX-78更是让机器人玩具成为万代的主打产品。1985年5月，万代在福建设立了福万玩具公司，开始打入中国市场。同年11月，万代加入游戏产业，其第一款FC游戏《魔鬼筋肉人》大获成功，卖出了100多万套。次年1月万代终于在东京证券交易所二板上市，资本金107.96亿日元。1987年"圣斗士星矢"造成巨大轰动，次年8月万代转为东京证券交易所一板上市，89年1月万代的新总部大楼落成。2月，杉浦幸昌创办了子公司Banpresto。两年后，万代最重要的游戏系列"超级机器人大战"诞生。去年3月，Banpresto也在东京证券交易所一板上市。



作为日本最大的玩具公司，万代的主业一直都是玩具的生产与销售，游戏软件只能算万代的"周边产品"。万代对于便携式游戏机市场一向兴趣浓厚，从96年的"宠物蛋"到99年的"WoderSwan"都可以看出其不懈努力。



万代目前的业务总共分为六大板块，分别为：游戏软件、网络、娱乐器械、玩具、休闲用品、影像。万代相信角色品牌价值是保持长期盈利的重要因素，无论是《美少女战士》还是《数码怪兽》都反映了万代挖掘角色价值的经营思想。万代的经营手段是以品牌角色为中心，在其基础上推出各种周边产品（比如游戏），并通过这些产品加强角色价值和认知度。去年万代的游戏部门营业额为382亿日元，其中国内市场为326亿日元；万代的主业玩具部门营业额为1320亿日元，国内市场为943亿日元。



去年是万代游戏事业部门正式向海外扩张的第一年，不过目前看来那些在日本大受欢迎的角色及品牌在国外并没有多大市场。当然也有例外，比如《龙珠Z》，这款游戏在欧美的大成功让万代迈出了成功的第一步。万代游戏部门目前的目标是每年全球销量1000万套。

六 Activision

成立时间 1979年
总部 美国加州
现任首席执行官 Robert Kotick
2003年营业额 8.64亿美元
雇员数量 1214人
目前市值 20.76亿美元





▲Activision现任董事会主席兼首席执行官Robert Kotick，1990年12月

在Activision诞生之前，游戏产业内是没有第三方软件商的概念的，当时的家用机几乎仅有雅达利一家，所有的游戏都是由雅达利代理发行。这种垄断地位让游戏开发者们的待遇总是无法得以提高，虽然当时开发游戏软件的利润非常丰厚，游戏开发者们所得到的仅仅是相当低的工资，并且没有权力在游戏上署名。种种不公平的待遇让一些游戏制作人产生了异心，于是在1979年，拉里·凯普兰、阿兰·米勒、鲍勃·威海德和大卫·克莱恩等人愤然辞职，在加州成立了一家名为Activision的游戏公司，这就是史上第一家第三方游戏软件发行商。当时这四位制作人都是雅达利的主力，他们负责开发的游戏销量占雅达利的一半以上，他们的离职给雅达利造成了巨大的打击。其后随着“Atari Shock”的发生，Activision开始将重点转移到电脑游戏市场，相继收购了多家小型游戏发行商。1988年Activision更名为Mediagenic，并且开始进入商务软件市场，一年后推出了CD-ROM格式的互动娱乐软件《Manhole》。不过这些尝试屡屡以失败告终，到1991年Mediagenic已经濒临破产边缘，其后被BHK公司收购，重新更名为Activision。在此之后Activision得到重生，开始大肆进行业务扩张，相继在澳大利亚、英国等地开设分公司，94年投入4250万美元净资产用于加强新作开发和发行业务。

Activision真正飞速发展成为美国第二大游戏发行商是在1997年之后，97年Activision相继收购Raven Software、《雷神之锤》全球版权，98年获得《X-MEN》、《蜘蛛侠》、《星际旅行》、《托尼·霍克》以及迪斯尼大批动画系列的游戏制作权。在此之后，Activision采用了EA的经营模式，将业务重点放在一些知名品牌的游戏化上，并且尝试打造体育游戏知名品牌。从1997年至今，Activision相继进行了13起大大小小的并购案，收购了大批制作室和游戏版权，甚至将其触角延伸至日本，收购了《天诛》的版权。目前Activision旗下主要有八大制作室，Gray Matter主要负责“《重返德军总部》系列”，Infinity Ward的重要作品有《使命召唤》等，Luxoflux代表作为《真实犯罪：洛杉矶街头》，Neversoft主要负责“《托尼滑板》系列”，Raven主要负责《命运战士》和《星球大战》系列，Shaba主要负责“《凯恩的遗产》系列”，Treyarch的代表作有《蜘蛛侠》，Z-axis主要负责“《Dave Mirra Freestyle BMX》系列”。

七 SEGA

成立时间 1951年
总部 日本东京
现任社长 小口久雄
2003年营业额 1972亿日元
雇员数量 3469人
目前市值 1900亿日元





世嘉虽然曾经是叱咤风云的硬件商，经过数年的萎缩如今已成为规模相当普通的第三方软件商。世嘉是一个典型的美日混血儿。世嘉的历史可以追溯到20世纪40年代，Martin Bromely在夏威夷火奴鲁鲁开办了Standard Games，其后在1951年迁居日本开办了“Service Games”，主要从事于投币式娱乐器械的生产制造。1960年“日本娱乐物产”公司成立，同年该公司的第一款产品“SEGA 1000”型电唱机发售，这是“SEGA”（Service Games的缩写）的名字第一次露面。“Service Games”成立后没多久，美国人David Rosen在1954年成立了Rosen Enterprises，从事同样的业务。其后在1965年，Service Games与Rosen Enterprises合并，公司名变更为SEGA Entertainment。

在十几年的时间里，世嘉在大型业务用娱乐器械市场上稳步发展，到1982年该公司的营业额已经突破2亿美元。世嘉的目光很自然地开始向更广的领域转移。1983年，世嘉推出了世界上第一款激光影碟游戏《Sega Astron Belt》、第一款3D游戏《SubRoc-3D》、第一台家用机SG-1000也在同一年于日本上市。1984年CSK集团与世嘉合作成立Sega Enterprises Ltd.，专注于日本地区的业务发展。1986年该公司在东京股票交易所上市。20世纪80年代中后期，世嘉相继推出了三款主机，分别为Mark3、Master System以及MD，其中MD的成功，以及世嘉在街机市场上的一帆风顺让该公司的经营状况蒸蒸日上，1990年，世嘉在东京股票交易所一板挂牌上市，3年后，世嘉在美国纳斯达克上市。



如今的世嘉正在积极转型为真正的第三方软件商，并且采用业界流行的分社统筹管理制。这一点是世嘉转型的关键，之前世嘉内部管理混乱的问题众所周知，现任社长小口久雄在接受《日经》采访时也一再提出世嘉内部管理阶层权责不明的混乱状况。世嘉的新管理结构分为董事会和执行董事会，由小口久雄一人全权负责过去三人负责的事务，而原先的10大开发子会社则整合为9大子会社，并且进行资源以及开发项目的统筹管理。目前世嘉的9大子会社中以Sonic Team地位最高，主要负责家用机游戏业务，游戏系列有《索尼克》和《梦幻之星》；Hitmaker负责《疯狂出租车》、《VR网球》、《电脑战机》等系列；AM2的重点依然为街机业务，负责《VR战士》、《VR战警》等；Amusement Vision去年年底并入了Smilebit的部分员工，负责《梦游美国》、《超级猴球》等；WOW由原Wow和Overworks构成，负责《死亡之屋》、《樱大战》、《永恒的阿卡迪亚》、《忍》等；Digital Rex是由铃木裕负责的新会社；Smilebit经过整合后并入了原Amusement Vision的体育部门，目前主要负责体育游戏开发；Visual Concepts同样负责体育游戏开发，目前已经成为ESPN授权的游戏开发商；Wave Master主要负责游戏音乐制作。



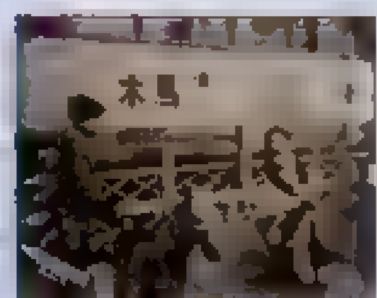
▲小口久雄，1960年3月生于日本长野县。84年3月毕业于日本中央大学理工学院。同年4月进入世嘉。93年任第三AM研究开发部部长。2000年4月就任开发子公司HITMAKER公司社长。同年6月出担任世嘉执行董事。2003年6月就任该公司社长。

八 Namco

成立时间 1955年6月1日
总部 日本东京
现任社长 高木九四郎
2003年营业额 1521.36亿日元
雇员数量 2097人
目前市值 1600亿日元



1955年6月中村雅哉用30万日元在东京成立了中村制作所，专门生产投币式娱乐器械，当时公司全部员工仅有6人。中村制作所的第一项业务是在横滨西武百货大楼楼顶的两台电动木马，结果大受欢迎，两个月内就从木马身上获得了5万多日元的收入。在其后的几年内中村制作所的业务一直都是在商店内提供各种娱乐器械，1959年“株式会社中村制作所”成立，注册资本金为500万日元。随着制造工厂落成、与迪斯尼等国外大企业的合作，中村制作所开始将业务扩展到更为广泛的领域。1971年，中村雅哉采用“Nakamura Manufacturing Company”的缩写“NAMCO”作为产品标识。1974年雅达利由于结构改革准备出售日本分公司，正在向新领域四处扩张的

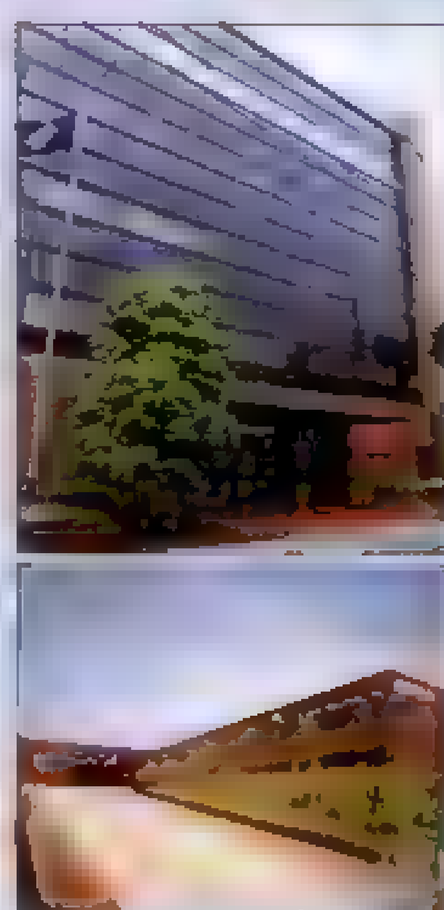


中村雅哉以100万美元购入了雅达利的日本分公司，从此进入游戏产业。1977年中村雅哉正式将公司名改为Namco，注册资金为2.4亿日元，同年Namco在香港成立分公司。次年Namco第一款街机游戏《GeeBee》发售，1979年《小蜜蜂》（Galaxian）取得了最初的成功。

进入80年代，Namco迎来了真正的黄金时期。随着全球范围《吃豆人》的大流行，Namco一下子成为日本最具全球知名度的游戏厂商，1981年Namco的营业额突破了1亿美元。其后《Mappy》、《铁板阵》等相继取得巨大成功，1984年Namco加入任天堂第三方阵营，1985年Namco的新总部大楼在东京大田区落成。1988年Namco在东京证券交易所二板上市，资本金为55.5亿日元。同年，Namco横滨未来研究所成立，开始从事业内最尖端CG技术研发，次年《Winning Run》的发售标志着3D时代的来临。1991年Namco终于在东京证券交易所一板上市。



目前Namco旗下业务主要分为四大块：街机、家用电子游戏、饭店以及游乐场所运营。街机是Namco的传统强项，目前占据Namco业务的五分之一；家用电子游戏软件占据23%；饭店业务占据3%；游乐场所的运营为Namco的主业，占总业务54%。Namco旗下主要有8大分公司，Nikkatsu Corporation的业务为影碟租售以及卫星广播等，Italian Tomato负责Namco的饭店业务，提供意大利食物和各种咖啡；Monolith Software是Namco的游戏开发子会社，负责原创新作的开发；Namco Ecolotech主要生产各种环保产品，Namco Trading Ltd.负责手机游戏的发行；Mil Ltd.是一家保险机构；St.Tropez负责游乐场所管理运营；Yunokawa Kanko Hotel是Nikkatsu旗下的分公司，运营位于北海道函馆的假日酒店。



▲Namco的总部大楼（上图）和横滨未来研究所（下图）。

九 Take Two Interactive

成立时间 1993年
总部 美国纽约
现任首席执行官 Richard W. Roedel
2003年营业额 10.3亿美元
雇员数量 714人
目前市值 14亿美元





▲Take Two早期的游戏《Hell: A Cyberpunk Thriller》（1994年），采用静态CG贴图的方式。

1993年全球顶尖商学院——宾夕法尼亚州立大学沃顿商学院毕业的Ryan Brant决定进入正高速发展的游戏产业，他与大名鼎鼎的Microprose的几位制作人合伙开办了一家新公司——Take Two Interactive。这家公司草创之初并没有多少经验，却对游戏产业有着无比的野心。当时CD-ROM格式在业内被广泛应用，Take Two的主要游戏产品便是借助CD-ROM的大容量制作的全动态影像（FMV）游戏，这些游戏采用真人实拍制作，或者采用静态的CG贴图。作为顶级商学院经济学专业的毕业生，Ryan Brant对于现代商业手段了然于胸，他深知游戏产业正在向大众化方向发展，必须对游戏进行时尚化包装才能拓展销路。因此Take Two从一开始就采用大投资、大制作的经营方式，他们请来了一些著名的电影演员，并且为游戏投入了相当可观的宣传费用，在当时引起了不少从未接触过游戏的消费者的注意。不过由于FMV游戏互动性太差，尽管Take Two在市场包装方面做得相当成功，却一直未能成为主流游戏软件商。

Take Two的成功与另外一个名字紧密相连，那就是Rockstar Games。1988年Sam Houser、Terry Donovan、Dan Houser、Jamie King和Gary Foreman成立了Rockstar Games，其后成为Take Two Interactive的全资子公司。90年代末，英国的一些小型制作室推出的大批热卖游戏让全世界刮目相看，Take Two注意到这些小型制作室的实力，于是开始在英国广泛物色收购对象。1998年Rockstar Games刚刚开设没多久就与英国的DMA Design签订了合作发行协议，由Rockstar Games代理《GTA2》在美国的发行事宜。《GTA2》是一款俯视点的动作游戏，主要采用2D游戏玩法，与后来的《GTA3》有很大差别，在DMA Design这款游戏的重要性远远不及其累计销量超过千万套的《疯狂小旅鼠》，不过Rockstar Games对这款游戏的创意非常欣赏，99年11月Take Two正式收购DMA Design，将其更名为Rockstar North，主要负责全新形态《GTA3》的制作。2001年底，《GTA3》隆重上市，而Take Two也跟随着《GTA3》的热卖瞬间挤入全美五大第三方游戏软件发行商的行列。



1998年Take Two的年营业额仅为1.94亿美元，一路成长为如今的10.3亿美元，是业内崛起最快的企业之一。目前Take Two主要以三个品牌发行软件，分别是：Rockstar Games、Gathering、和Global Star Software，其中知名游戏系列几乎全部都是出自Rockstar Games，而Rockstar Games除了拥有自己的制作室外，也代理发行了大批知名游戏系列。另外Gathering品牌下也有一些相当著名的PC游戏系列。

Take Two是依靠《GTA》崛起的公司，因此《GTA》系列决定了该公司财务状况。2003年底由于没有GTA新作发售，Take Two的财务表现相当糟糕，Ryan Brant被迫降为出版业务部副总裁。

十 THQ

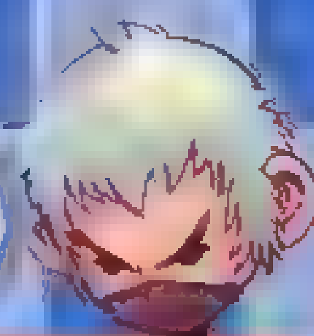
成立时间 1990年
总部 美国洛杉矶
现任首席执行官 Brian J. Farrell
2003年营业额 5.17亿美元
雇员数量 1226人
目前市值 7.57亿美元



◀THQ现任首席执行官Brian J. Farrell。

THQ于1989年在纽约成立，当时的名称是“Trinity Acquisition”，次年该公司与加州的“Toys HeadQuarter”合并，正式更名为THQ。从名称就可以看出，THQ成立之初的主业是玩具生产和销售。1991年Brian Farrel加入了THQ，并且担任首席财务官。最初的几年时间里，THQ的经营状况并不好，一直到1995年之前，这家公司都是处于破产的边缘。1994年，THQ痛下决心抛弃了原有的玩具业务，成为一家彻彻底底的第三方游戏软件商，当时THQ的员工数量仅有30人，年营业额为1300万美元。THQ的转型计划无疑是非常成功的，1995年这家公司开始进入高速发展阶段，Brian Farrell也因此成为首席执行官。此后THQ的营业额年平均增长率达到156%，2000年THQ被《财富》评为全美第三大成长最快的公司，当时该公司的营业额超过了3亿美元。

目前THQ已经维持了5年40%的平均增长率，该公司每年开发70多款游戏，覆盖几乎所有的游戏类型。THQ非常注重收购知名品牌的游戏开发权和代理权，目前获得的知名品牌有《海底总动员》、《史酷比》、《刺猬索尼克》等。在北美，THQ采用直接向几大零售商发货的方式，而在国外的一些分公司也积极与当地的零售商形成全球性销售网络，目前THQ的销售网已经遍及全球70多个国家。THQ旗下主要有7大制作室，分别为Rainbow Studios、Volition、Heavy Iron Studios、Cranky Pants Games、Helixe、Pacific Coast Power & Light、以及THQ澳大利亚制作室，另外THQ还持有日本游戏开发商Yuke's的部分股权。THQ旗下还拥有一家全资子公司“THQ Wireless”，这是一家全球领先的掌上无线[illegible]及显示软件发行商。



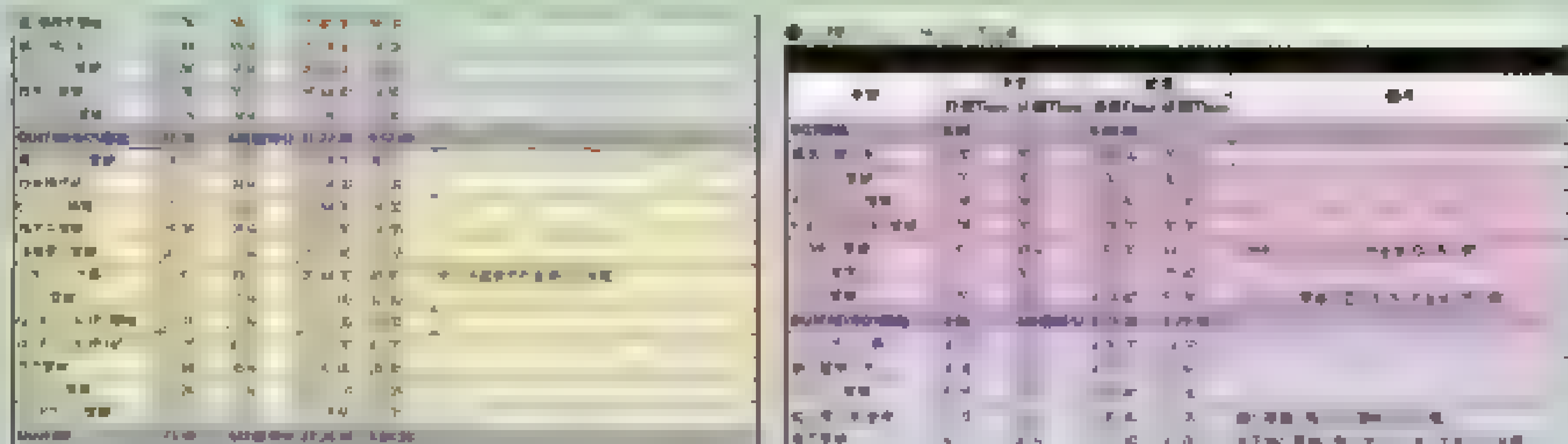


“《DQ》系列”的极限挑战

也许是因为《DQ V》在日本国内大热卖的缘故吧，日本的“职业”玩家们又开始了他们的“やりこみ”……这不，前段日子的一位玩家成功地在一天（24小时）之内将“《DQ》系列”的前5代全部通关！相关网站如下：http://www.geocities.jp/hapl_dq/rta_index.html

从网站上的内容中大家可以看到，这位玩家从凌晨0时开始游戏，直到当天半夜的23点40分结束。也许有很多人无法想象，这位达人是如何在一天之内打穿5款游戏的。但是，站上不仅给出了其游戏过程的详细记录，每一个时间段都记录在案，且还有众多的《DQ》爱好者对该玩家的游戏过程进行了在线实况解说，内容详细到令人发指。不由得你不信……

这项纪录确实很强，不过感觉有一点无聊啊——我在得知该消息时也是如此认为。但是，起码这样的创举我恐怕一辈子也没有自信去完成……【沙罗 提供】



《寂静岭》电影版海报及DVD公布？

片名：寂静岭 梦魇（SILENT HILL DYING IN DREAM）
片长：125分钟
发行：新线
导演：克里斯多夫·沃纳
主演：约汉·尼德普，凯丽·安摩斯
画面：16：9可变形宽银幕
级别：R
碟区：1
类型：恐怖，剧情，悬念
制式：NTSC/weave
格式：DVD-9
数量：2片
音轨：英语杜比5.1，英语dts5.1，法语杜比2.0，英语2.0（导演解说）
字幕：英语，日语，法语
内容：
disc 1
动态菜单，电影正片，电影预告片，“《寂静岭》系列”游戏预告片，电影MV
disc 2
动态菜单，5个被剪掉的场景，《寂静岭》特效制作，寂静岭式的恐怖风格，走进寂静岭，导演访谈，游戏及电影制作小组访谈，《寂静岭》漫画简介，电影音乐创作，16首电影原声音乐，游戏及电影网站，DVD-ROM





这些就是公布的DVD内的内容，乍看起来还真是颇为丰富呢。但可惜的是，这张海报以及所谓的DVD包装碟面都只是FANS的自制品而已。不过做得还真是颇为不错呢，记得很久以前就曾传出过《寂静岭2》的电影在制作的消息，但现在却已经杳无踪影了，如果有可能的话，还是希望能在银幕上看到这个系列的作品呀。【卡伦 提供】

FBI真有“X档案”吗？

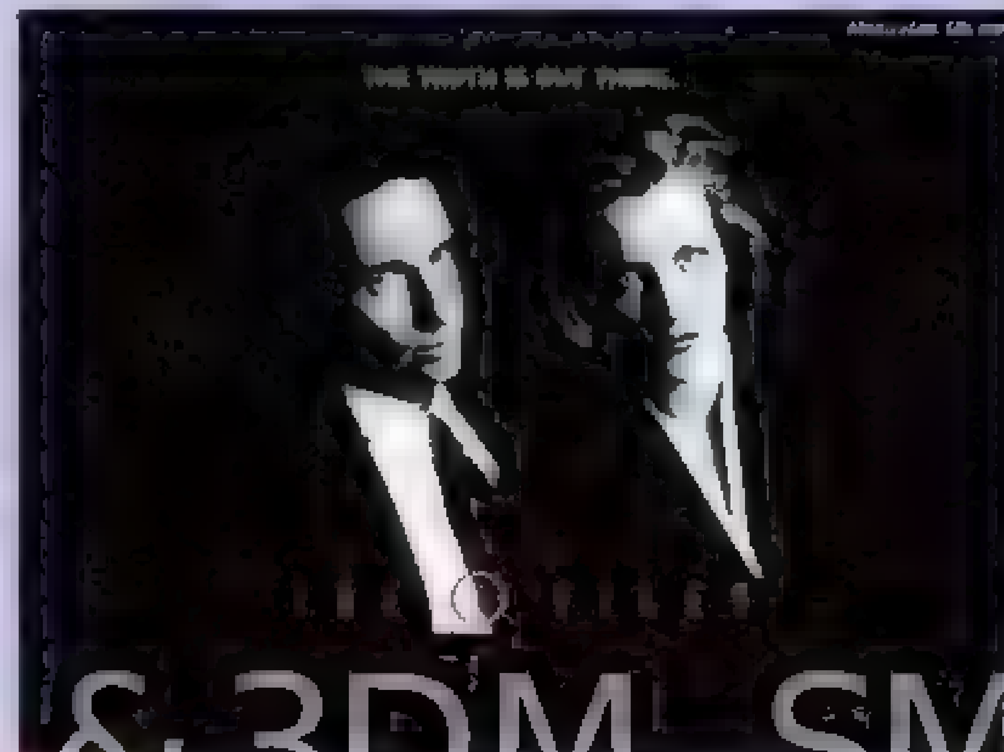
自《X档案》这部受到热捧的悬疑电视剧集在1993年9月10日正式公映以来，关于剧中那些古怪离奇的各种“X事件”的讨论就从未停止过，甚至一度引发了对FBI总部内是否存在“X档案”的争论。那么在美国联邦调查局里，是否真的有“X档案”这个部门以及类似剧中男女主角那样的探员存在呢？美国著名的《娱乐周刊》杂志特地采访了前FBI特别探员葛雷格·麦克雷（Ex-FBI Special Agent. Greg McRay），希望通过他来一探究竟。

麦克雷说：“就我所能接触的极限而言，所谓‘X档案’应该是指我过去的所属特别档案小组。这个小组处理的案件和行为科学有关，举凡怪异、不寻常的犯罪行为如性犯罪、连续杀人狂等。事实上，FBI并不需要建立‘X档案’，因为外星人并未出现，而光是那些奇奇怪怪的人类就够我们忙的了。”

至于真的FBI探员是否就像剧中的男女主角那样工作，麦克雷认为，在电视剧中他们日常工作形态与实际上有些出入，他们看起来就像独行侠，一有状况他们就立刻奔去管事。事实上，FBI是官僚体制，即使例行性的出差都有一定的规则，一定要经过许可。

《X档案》的剧情中常常有表现外星生命或飞碟的情节，对此麦克雷表示，FBI承认他们得到很多关于飞碟的报告，但是否真有飞碟依然是争议的焦点。假使飞碟真的存在，而如果飞碟没有犯下触及联邦法律的罪行，FBI可能无权介入所谓的飞碟事件。

由此看来，FBI内部是不存在“X档案”部门的。不过，作为一名标准的“X PHILERS”，越是这样“准官方”的解释，就越会引发更多的猜测，所以，FBI内部是到底是否存在“X档案”部门，恐怕将成为永久的谜团。由此可见这部电视剧集的成功之处：亦真亦假，以假乱真。【多边形 提供】



▲剧集大受欢迎，相比之下游戏却备受冷落，不过主角们的魅力犹在。

“3A”全勤男！


▲东地宏树

首先要解释所谓“3A”是对著名游戏制作公司“tri-Ace”的爱称，麾下的“《星海》系列”和《女神侧身像》（好像就做过这两个系列……-_-b）深受广大玩家喜爱。众所周知，除了GB上的《星之海洋 蔚蓝星球》之外，3A的其他作品都是属于有声（指有配音）作品（不用怀疑，《星海》初代就有配音），而在这些角色的声优中我们都可以看到一个人的名字，那就是东地宏树。图上那名戴墨镜长着一副黑社会老大脸的仁兄就是东地宏树先生，《星海》中的西乌斯（シウス）、《星海2》的艾尔内斯特（エルネスト）、《星海3》的克里夫（クリフ）、《女神侧身像》里的阿琉泽（アリューゼ）。天哪，3A真该颁给他的一个全勤奖，要不太对不起人家的贡献了！【邪魔天使 提供】

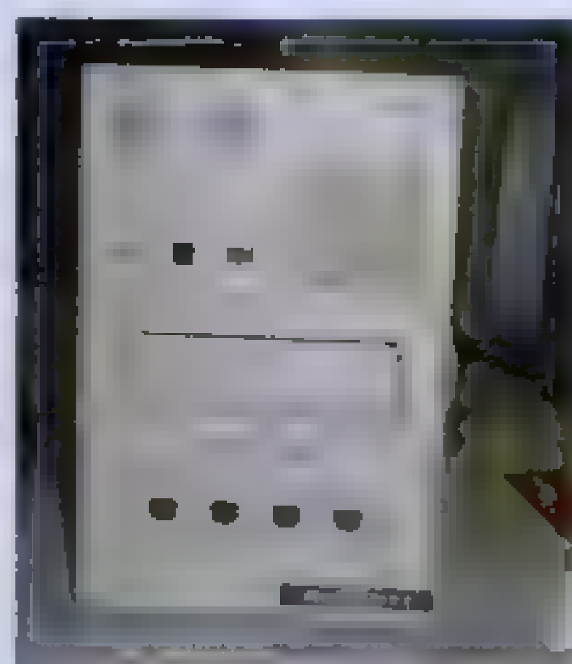

▲阿琉泽



▲艾尔内斯特


▲克里夫

DC的开发机





DC虽然退出主机竞争已经很久了，但是DC上很多优秀的游戏带给我们的快乐却让人久久难忘。现在我们看到的就是“传说中的DC开发机”。所谓开发机，就是SEGA专门提供给游戏开发者开发游戏用的机器。由于不是像商品那样拿出来发售，因此在造型上就向着更实用更方便的方向发展（所以看起来才这么大个儿）。这台开发机除了集成了DC所有的功能之外，还具备了作为“开发机”所必须具备的功能，比如可以同时兼容各个地区不同制式的DC软件、能够将游戏COPY入开发机内置的硬盘以进行DEBUG等等。我们玩到的《SF3.3》、《莎木》等“神作”就是从这台神奇的机器里诞生的。【GOUKI 提供】

《幻水Ⅲ》狗COS



我想曾经玩过“《幻想水浒传》系列”的玩家都应该记得，每一作必定会有可爱的动物或者动物的种族加入108星行列。初代的狗族Gon、《Ⅱ》的“飞鼠”族和《Ⅲ》的4只可爱小狗，而且在游戏中把所有这些动物收集完，再全部派它们上场战斗的话，还可以使用特别的协力攻击。而当初在《幻想水浒传Ⅲ》发售后，KONAMI举办了一个COS其中4只小狗的活动。活动一共分成13回，每回都会COS 4只小狗中的一只，而日本的玩家也不约而同地帮自己的爱犬打扮起来，拍下照片后投稿给KONAMI。当中有不少狗狗的样子与原版真的十分相似，这里挑选了几张比较有代表性的给大家“睇一睇”。【猫太 提供】







新款数字哈罗登场



哈罗是“《高达》系列”中的超人气电子宠物，从初代开始直到最新的《SEED》，哈罗在作品中都扮演着重要的角色。在《超级机器人大战》中，哈罗也是一种极其珍贵的强化芯片，效果十分强劲，所以某些人会改上99个以便上场主力人手一个……（暴汗）

现在万代将推出最新款的哈罗电子玩具，在官方主页上已经开始了预约业务。最新的玩具叫做“数字哈罗（Digi Haro）”，和以往推出的系列玩具有所不同，数字哈罗由绿色和粉红色两个哈罗组成，其中绿色的哈罗是玩具的主体，而略小的粉红色哈罗则是控制器。通过控制器，绿色哈罗可以实现如同原作中一样的滚动、扇耳朵、说话等功能，十分逼真！喜欢哈罗的人可不要错过啊！【阿修罗 提供】

超强COSPLAY服装制作









看到这身COSPLAY服装，相信有不少玩家会与胜负师一样为之惊叹，其服装制作的精细程度让人不得不服。从秀真盔甲的良好质感可以看出，所使用的材质并不是一般的硬纸板或是塑料，而是成本较高的硅树脂（silicone，硅元素原子与烷基结合而成的高分子有机硅元素化合物的总称），它具有耐高温、耐腐蚀、绝缘、防水的特性，而且比较轻便，如果使用金属打制的话先不说成本问题，光重量就不是一般人可以承受的，只有训练有素的运动员或士兵武警才穿得动吧。不过用这类材料来制作COSPLAY服装的话要先制作模具，浇制出雏形后再进行上色处理，然后再进行拼接等工序，其复杂和专业程度非一般COSPLAYER可以想象，或许将其称为“艺术品”更为恰当。【胜负师 提供】

《女忍》非公式竞速比赛成绩

所谓“非公式”就是非官方的意思，是日本玩家在揭示版（日式的BBS）上组织的一些比赛，而不是世嘉组织的，不过在官方网站上有时也会放出一些非公式的优胜影像。这里列举一下比赛成绩，供大家参考。因为非公式比赛项目的募集时间只是短短的一个星期，所以并没有官方公式比赛那么有代表性，成绩虽然看上去比较夸张，其实也不是非常难破的，大家都来努力吧！（注：关卡难度限定均为NORMAL）【忍特专版 JD 提供】



回数	关卡	角色限定	优胜者成绩
第一回	STAGE 4	绯花	2'54"11
第二回	TIME ATTACK 2	自由	0'25"85（翡水）
第三回	TIME ATTACK 4	自由	0'20"86（翡水）
第四回	STAGE 8	秀真	2'21"58
	MISSION 2	绯花	0'10"38
第五回	STAGE 2	秀真以外	1'29"99（绯花）※
第六回	STAGE 6	自由	03'20"00（秀真）
第七回	STAGE 11	秀真	2'14"67（绯花）
	[illegible]IME AT[illegible]ACK 6	绯花	0[illegible]6"9
	[illegible]IME AT[illegible]ACK 1	[illegible]花	0[illegible]3[illegible]93

※此项成绩已被胜负师打破，成绩为1'25"69（绯花）。

主机使用技巧及保养常识

作者：CEFA.cn

肚责师：游戏立方中经常会收到不少购机不久的玩家的来信，询问一些老生常谈的使用和保养方面的问题。这次CEFA.cn带来的这篇短文便总结了玩家最常遇到的一些问题，如果您不喜欢翻阅厚厚的使用说明书，都不妨看看下文，说不定会对您有些帮助。作者对于PS2和Xbox的硬件知识了解较多，至于NGC嘛……希望硬件方面的行家里手能够踊跃投稿，造福广大玩家。

关于PS2

今天我们来介绍一些使用中的小窍门和维护保养的方法。

游戏机最大的用处，当然是用来玩游戏。但除了玩游戏外，现在的游戏机都有很多附加功能。

PS2可以当做一台DVD播放机（以下介绍以常见的日版未改机为例，不同改机方法造成读取DVD碟片的操作方法不同）。在待机的时候把DVD碟片放入光驱，等待一段时间后会自动开始播放，与普通DVD一样，会进入DVD菜单画面。

有时候会遇到无法播放的现象，同时屏幕上显示："TVシステムが违います"，意思是，制式不对。因为日本、美国等地区的电视信号是NTSC制式的，所以日版机，美版机都只能播放NTSC制式的DVD碟片。而大多数港产片和国产片的DVD都是遵从大陆和香港的PAL制式的，因此在PS2上不能播放。绝大多数美国片都是可以播放的，而欧洲，例如法国等地区的片子，如果未经过美国改制重做的话，多数是不能播放的。这样大家在选择DVD碟片时也可以注意一下。

还有时候会显示"区码限制"。经常看DVD的朋友应该都知道，为了给DVD制品加上防拷贝系统，美国的消费电子制造商协会CEMA和美国电影协会MPAA强制要求在DVD光盘上标注不同的区位码，这样，只有符合区位码条件限制的地区才能播放相应的DVD盘，同时也限制了DVD向录像机等设备的转录，其主要原因是因为每部电影在世界各地上映时间不同，为避免电影未上演DVD Video却先行上市的利益损失，才以区位码加以控制，让某地区的电影上映后，再推出已加码的DVD。

全球按区码不同，大致划分为六个地区：

1区：美国、加拿大；

2区：日本、欧洲、埃及、南非、中东；

3区：中国台湾、中国香港、韩国、东南亚；

4区：澳洲、新西兰、中南美洲、南太平洋岛屿；

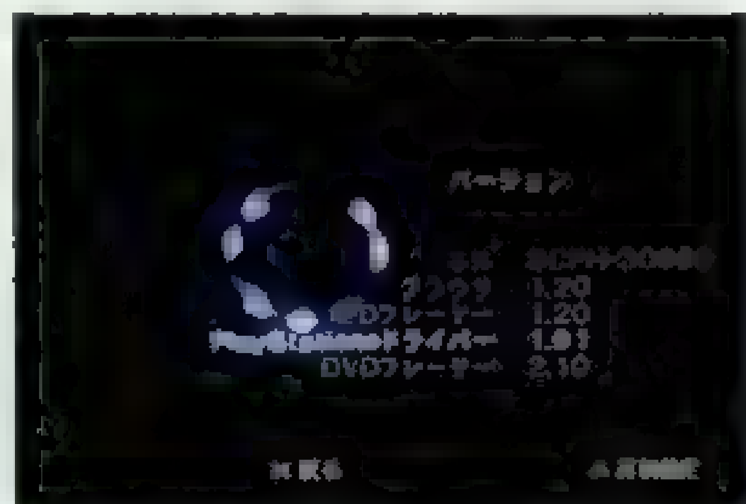
5区：俄罗斯、蒙古、印度、中亚、东欧、朝鲜、北非、西北亚一带等；

6区：中国大陆。



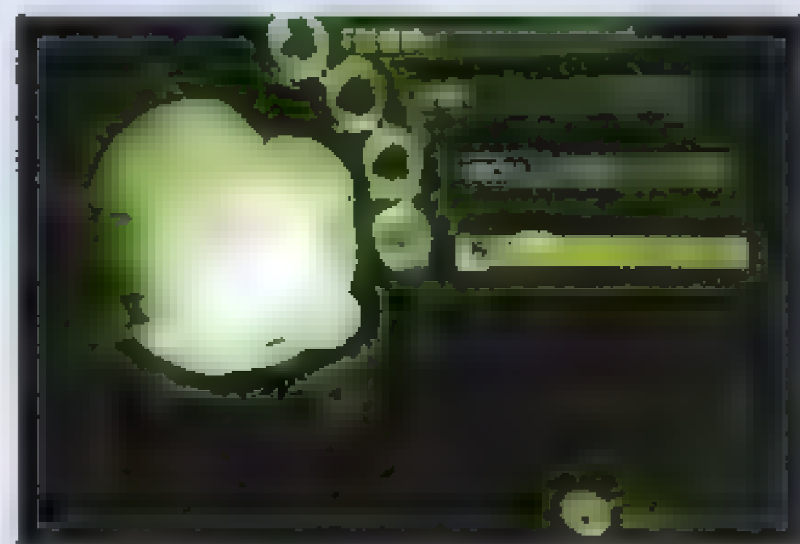
不同地区的DVD播放机都遵循这个规定，PS2也不例外。日版的PS2只能播放2区和无区码限制的DVD；美版的PS2则只能播放1区和无区码限制的DVD，依此类推。当买到带有区码限制，而又不符合某一台PS2的区码要求的DVD碟片时，会出现"TVシステムが违います"。不过目前市场上绝大多数DVD都是没有区码限制的，因此出现这种提示的情况不太常见。

PS2的光头相对于DVD机来说，耐用性还是稍微差了点，纠错能力也一般，因此建议大家尽量少播放质量差的DVD碟片，以延长机器的使用寿命。



PS2播放DVD时支持DOLBY DIGITAL/DTS信号输出。只需要买一条光纤音频信号线，接在PS2背部的光纤接口，并将光纤输出设置为"开"，就可以得到数字音频信号输出。PS2本身不支持数字音频信号解码。除了对应PS2的游戏，PS2还可以运行原来的PS游戏。运行PS游戏时，可以设置快速读盘和增强画面等功能。方法是在PS2的待机画面时，按"△"，就会进入设定画面，然后将光标调到"PLAYSTATIONドライバー"一项，再按"△"，就会进入PS的驱动设置，上下两项分别是设置读取速度和增强画面。默认是标准读取速度和不增强画面。需要注意的是，每次设置好以后，选项不会保存，只要RESET或关机，效果就恢复默认了。不使用PS2时，只需要轻轻按住RESET几秒，机器会自动进入待机状态，而不必每次都关电源。

关于Xbox



说完PS2，再来说说Xbox。

Xbox的图像声音机能可谓相当强悍。几乎所有游戏都对应图像逐行480P输出和音频DOLBY DIGITAL 5.1CH，画面极为清晰，音效也很震撼。要实现这些功能，必须购买Xbox专用的高品质输出盒，上面有色差输出口和光纤音频输出口，同时，要在机器里进行设置。

先将输出盒的插口插入Xbox视频/音频接口，然后打开Xbox，进入设定画面，然后分别选择视讯模式和音效模式加以设定，把需要的输出方式打开。因为Xbox的游戏基本都支持480P，转换成电脑VGA信号损失很小，因此还可以在电脑屏幕上玩，效果也非常好，只需要买一个专用的VGA BOX即可。最近很多人在用的一种叫做C300的VGA BOX，效果相当出色，价格也是同类产品中最便宜的，推荐有需要接电脑屏幕的朋友使用。



Xbox本身有时钟，但因为没有内置电池记忆，仅靠一个电容充放电存储。如果关机时间长了，那么设置的时钟就会失效，回到默认值。因此大家完全可以在不使用Xbox的时候仍然插着电源插头，这样时钟就不会失效了。

Xbox可以看DVD，但官方的方法是必须购买DVD遥控器套装才可以。而且需要注意的是，Xbox设计了自动检测和记忆功能，一套DVD套装首次在一个机器上使用后，就必须一直跟这个机器配合使用，不能再更换。

Xbox还可以安装许多程序，但有些程序使用不当会造成Xbox瘫痪，因此在没有十分把握的情况下，不要尝试去改动太多设置或选择使用一些无法预料结果的功能，否则，有些毛病修起来可是很麻烦的。

关于保养

学会了如何使用，我们还要注意保养。

PS2和Xbox在工作时都会产生巨大的热量，因此开机后我们可以明显听到散热风扇的"哗哗"声，噪音仅次于家里的电脑，（笑）这也说明游戏机是非常怕高温的，所以散热工作一定要做的好。把主机放在通风的地方，夏天温度高的话最好在空调环境下进行游戏，机器舒服，人也舒服。

另外一点是要注意防尘。灰尘不但会造成静电，主板电路短路，时间长了会加速元器件老化；它还是光头的主要杀手之一。仔细看，主机为了散热，外壳都开有很多散热孔，Xbox的甚至没有防尘网，所以主机对于灰尘一点办法也没有，这样就得靠你自己来给主机除尘了，有经验的可以自己打开主机用小毛刷轻轻除去积在主机内部的灰尘，没有经验的也可以把主机表面的灰尘给去除干净，总之尽量别让灰尘积得太厚了，这样对于主机的正常工作会有一定的影响。擦拭外壳时，注意用不带腐蚀性的溶剂或清水，切勿用带腐蚀性的液体如酒精一类的来擦拭。

当机器正在运行时，千万不要挪动机器，那可能会造成高速旋转中的光盘打坏光头。主机通电时，应尽量不要拔插手柄或记忆卡。虽然原装货号称没有关系，但还是小心点好，有不少朋友的手柄驱动电路就因为带电拔插而烧坏，造成不能震动等问题。

这些只是一些小常识，今后如果有机会的话，我会由浅入深地为大家介绍各种硬件知识，希望大家给予支持。

问题小卖部

UCG MOBILE 相关问题

胜负师你好，我有几个UCG MOBILE的问题想问：①上期看到第一期移动俱乐部的中奖名单，那些中奖的手机号码中间为什么要打上四个“X”呢？②UCG MOBILE 现在只对移动用户开通，那什么时候可以面向我这样的联通用户呢？我以前看到一些短信俱乐部也写着“暂时”只对移动用户开通，可这一“暂时”就是大半年，UCG可不能这样啊！③我还想问一下，如果我参加不同的项目，抽奖时抽到了两次我的号码，是不是就能拿两份奖品啊？（不要打我，我就是这么贪心啊！）【广州 八神京】

胜负师：①这个问题问得好，因为在上次二十五万元大抽奖活动中我们曾经忽略过这个问题。近两年国内的移动市场正迅速扩展，使手机这种几年前的奢侈品在今天甚至成为了中学生的玩具，但同时出现了骚扰电话、垃圾短信等让手机用户心烦的问题。（据说提供有效的手机号码在那些“垃圾短信专业户”手里是可以卖钱的）所以为了避免移动相关活动的参与者成为垃圾短信的受害者，所以媒体在公布其电话号码时会故意隐藏其中的几位，比如电视节目中经常可以听到主持人说“手机尾号为什么什么的王先生怎么怎么样……”，这其实已经成为一种惯例了，也是对个人隐私的一种保护。当然，这样有可能会造成中奖者不能确定自己是否中奖，所以这次的MOBILE ZONE里也提示大家在给UCG发送短信时记得带上自己的大名，这样也便于我们通知中奖者。②这一点请放心，在两个月之内，UCG移动俱乐部就会向所有的联通用户开通，而且所有活动均可参加，我们将对所有参与UCG MOBILE的读者一视同仁。③理论上这种情况是成立的，但还有一个几率的问题啊！不过在这里还是要祝你和各位支持UCG移动互动活动的读者好运。

胜负师老大，偶的“油细鸡”杂志都快摞到房顶了，算是忠实FANS了吧，所以请一定要回答我的问题啊！您每次小编寄语中贴的那些美女桌面都是哪里下的啊？发现你找美女图有一套哦。【NINJA】

胜负师：这个问题被不少男性读者问到过，这次索性告诉大家吧，其实存美图在编辑中颇为盛行，只是惟有我才在小编寄语中表露一下。我并没有专门在什么图库、壁纸网站找图，主要是怕一次收得太多会出现审美疲劳。平时看到美图留意一下，另存就是了，没有特别喜欢的就不要收入硬盘。来编辑部快两年了，收的美女图没超过700张，也就是说一天一张都不到，当然其中也经过了几次删减。收集这种活动其实和玩游戏一样，还是应该从量变到质变，尽量求精。其实编辑部的收图达人是SOUL，他的珍藏质高且海量，好几次的秘密花园让我都惊艳不已。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师好！小弟要向你请教几个问题啦：①《鬼泣》中的黑骑士和超级但丁要怎样才能使用呢？他们和但丁又有什么不同呢？②《勇者斗恶龙Ⅷ》什么时候才出啊？那些宣传片把我看得流口水了。③NDS和PSP相比起来，那个性能更好一点呢？请一定要帮我回答哦！【jerry su】

胜负师：①黑骑士通关后就可以使用，他一开始就可以变魔人，普通但丁需要到第3关以后才可以。超级但丁需要通关DANTE MUST DIE难度才可以使用，能力是拥有无限的魔人能量。②不光是你，编辑部的好几位同事都对《勇者斗恶龙Ⅷ》颇为期待，“DQ饭”沙罗甚至扬言要购入限定版（如果有限定版的话）！从宣传片来看，游戏应该已经有一定完成度了。不过由于“《DQ》系列”延期是出了名的，再加上史、艾现在是一家，既然今年夏天会有《FF Ⅻ》，那《DQ Ⅷ》怎么也要到明天春天去了。都是RPG界的扛鼎之作，干嘛又自己撞自己呢？大家还是耐心等待吧！③从当前公布的性能来说自然是PSP占有优势，但从任天堂在掌机方面的成功经验来看，掌机的成功性能并不占主导地位，可以说有一些软件至上的意味。新一轮的掌机大战中，优秀软件商招牌作品的争夺可能会成为胜负的关键。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

This is Snake，胜负师 can you hear me？言归正传，我有几个问题想请教您：First，NGC除了有美版和日版外，是否还有欧版的主机？Second，这次的《潜龙谍影 孪蛇》与NGC的豪华限定版主机是否只有日版的？Third，日版的《孪蛇》是否能将CG中的人物对话字幕切换成英文？好了，就先问这么多，请胜前辈多多指教，更祝UCG越办越好！【Solid Snake】

胜负师：First，有！Second，是！Third，可！（而且最好是调成英文，因为日文字幕有重影，看不清……汗！）

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜哥，小弟想了解一下PS2如何连接数码相机，怎样看照片？请告诉我一下连接方法和操作方法。另外小弟还有点意见，就是发售表上的游戏价格总是写着美元和日元，希望能注明美元、日元同人民币的汇率。最后祝胜哥事事顺心！【山西祁县 王栋】

胜负师：PS2连接数码相机需要有硬盘的支持。在硬盘的操作界面中有专门的CAMERA选项，在那里可以存储数码相片并进行观看。数码相机连接PS2的操作与连结电脑的方法比较接近，都是使用专用的USB连接线进行连接，而且PS2有内置驱动，可自动连接，比较方便。只是PS2硬盘的价格比较昂贵，其实用性还有待开发。

至于在发售表中加入汇率的问题我们曾经讨论过，但是外汇牌价几乎每天都会有一些变化，其准确性难以保证。另外，在国内购买正版软件，以汇率算出来的价格也不具参考性，所以最终决定还是不加入汇率了。如果是大致算一下，那100日元可以算成7.5元人民币，100美元可以算成825元人民币。如果是要查询精确的外汇牌价，那可以登陆中国银行的网站（http://www.bank-of-china.com/info/qpindex.shtml）进行实时查询。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜哥，请问①《PS2专辑》会不会有续作推出啊？我和我的朋友都盼着呢！②听说PSP的画面直逼PS2，这是真的吗？③请胜哥帮忙推荐一款赛车游戏的控制器好吗？④PS2的手柄是不是不适合玩《KOF》这样的格斗游戏，难道一定要用摇杆吗？【上海 马亮华】

胜负师：①关于《PS2专辑》第二辑其实已经摆上UCG小编的工作日程，但最近的工作重点无疑是即将举行的E3大展，所以《PS2专辑》的具体推出日期还很难确定。不过请大家相信，《PS2专辑》是不会让大家失望的。②现在PSP公布动态画面的游戏只有一个，从画面效果来看超过PS是绝对不成问题的，说超过PS2……感觉有点夸张了。③对于赛车控制器我了解不是很多，除了GT FORCE或GT FORCE PRO我不知道推荐什么。不过GT FORCE PRO的确是相当COOL的外设，专业级玩家必备！④那要看你是不是街机仔出身，或者很不习惯手柄的搓招操作，那还是用摇杆的好。我个人觉得PS2手柄玩2D格斗也还可以，质量较好的摇杆怎么也要二三百，又多了一笔开支，请自己权衡一下吧。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师你好，我想问一下关于EyeToy的问题。目前市面上对应EyeToy摄像头的游戏有多少啊？摄像头能不能单独购买？价格大概是多少？谢谢！【哈尔滨 武博文】

胜负师：EyeToy算是个新生产品，因此目前对应的游戏非常少，不过未来EyeToy游戏应该会陆续推出，最近世嘉就刚公布一款最新的EyeToy专属游戏，其中会出现大家所熟悉的世界明星角色。而且E3将至，EyeToy应该也是索尼这次宣传的重点之一吧。据我所知摄像头现在已经开始单卖了，价格为3129日元。其实《EyeToy PLAY》游戏加摄像头套件的价格只是400多元人民币，并不是很贵，买上一套全家同乐也是不错的。



主持人：邪魔天使



皆（みな）さん、お元気（げんき）ですか。私（わたし）はいつも元気でいる邪魔天使（じゃまてんし）です！急（きゅう）に忙（いそが）しくなってもう猫（ねこ）の手（て）も借（か）りたいですね。（いや、可愛い猫太ちゃんあんたのことを指しませんね。^_^）でも、皆さんのために私は全力（ぜんりょく）を尽（つ）くさなければなりませんね。ところで、今（いま）、「スターオーシャン」好調進行中（こうちょうしんこうちゅう）ですが、クリアまでちょっと時間（じかん）がかかります。え～先月（せんげつ）、大学（だいがく）のクラスメートが結婚（けっこん）したので、ここで新婚（しんこん）おめでとうと伝（つた）いたいです。（大家还好吧？我是一直都很有精神的邪魔天使。最近忽然忙了起来，连猫的爪子都想借来一用。当然，这是句谚语就是忙得不可开交的意思，可爱的小猫太，当然不是说你啦。^_^但是为了大家我会尽全力的。另外，《星海》正好调进行中，不过离通关还是要花一段时间的。上个月我一位大学的同学结婚了，在此给她说一声新婚快乐吧！）

看来最近发生的事真的很多，要不前言怎么都写了这么多，那么我们就不说其他的了，直接进入正题吧！

改（あらた）めてこんにちは、大学時代（だいがくじだい）好（すき）きな人（ひと）の名前（なまえ）が＃＄％＋＆だった邪魔天使です！あっ、なんかクレージーになったのか私は？へへ、まさか。（再次向大家问好，在下大学时喜欢的人是＃＄％＋＆的邪魔天使。咦？我是不是疯了？嘿嘿，怎么可能呢。）说起喜欢，就想到了告白，想到告白就想到了一些句子。（当然，其中肯定有"我喜欢你"之类的老套货色）下面小邪想总结一下偶最在意的几个。また勝手なことやっちゃってごめんね。（又做了任性的事，sorry 啦。）



——お前（まえ）が好きだ。

——我喜欢你。

这是说得最多的一句，也是最老土的一句（汗），当然也是效果最显著的一句。一般的结果有两种，一种是对方含情脉脉羞涩地对你说"私も"（我也是），另一种是冷哼一声说"残念だったな、私はあなたが大嫌（だいきら）いなんだよ。"（真遗憾，我非常讨厌你！）呵呵，听到后一句的人想必会像受到重击的冰块一般粉碎了吧。

今日（きょう）の月（つき）が蒼（あお）いですね。

——今天的月亮真白啊。

千万不要以为说话的人是一个爱天文学比爱恋人更多的科学狂，其实这是句很典型的带有日本人特有的很含蓄的表达方式。不要问我为什么是月亮，不是星星、太阳，这种文化性的的东西很难讲清的。当然，这样的说法也只能在很多老的文学作品里看到了，现在的日本年轻人才不会跟不上潮流呢。（不过话说回来，这句话还相当有诗意哦。）

付（つ）き合（あ）ってくれませんか。

ちょっと考（かんが）えさせてください。

——能和我交往吗？

——让我考虑一下。

听上去是不是觉得还不错，还有希望啊？呵呵，如果你要这么想就大大地错了。其实这样的情况是对方对你表示委婉的拒绝，说是"让我考虑一下"，其实是说"对不起，我不能"。大家都知道，日本人说话是很暧昧的，他不会将话挑明。记得以前老师曾对我们说过，很多外国企业在跟日本人做生意时就吃到过这些亏，说是考虑一下，觉得还有希望，最后确认时才发现对方其实已经拒绝了。所以，当日本人说出"让我考虑一下"时，大家可要注意了哦，不然就吃大亏了。

結婚（けっこん）を前提（ぜんてい）として付き合いましょう。

——以结婚为前提交往吧。

如果在中国，当你去见相亲对象说出这句话时，对方要么觉得你是一个精神病，要么就直接给你一个耳刮子。不过在日本的话，这样的情况并不少见哦。因为在现今这个利益至上的社会找到一个可以托付终身的人确实太难，而以结婚为前提自然就成为了男女交往的最实在的目标，所以很多日本人真的是以结婚为前提交往的，至于结果如何那就不得而知了。



——子供を造ってくれ。

——给我生一个孩子吧。

如果要评选史上最强告白的话，这句话一定能会名列前茅；如果要评选史上最无耻的告白的话，这句话的成绩同样不会太差。这种赤裸裸的、原始的告白方式只教人热血沸腾，对对方的心理绝对是强烈的冲击和震撼。相信很多女性在听到这句话后的直接反应就是把你打成猪头，永世不得超生！

——お前（まえ）は俺のものだ。

——你是我的。

多么专制、多么具有王者风范、多么让人魂牵梦萦，很多女生如果被一个帅气、有钱的男生这么一说，想必会当场晕倒。但是，小邪我听得最多的却是在やおい的 Drama 里……（汗）

日语Q&A

Q：记得很多快餐店里有什么"一品面"，这里的"一品"我记得是个日语，请问是什么意思呢？

A：你说得不错，这个"一品"的确是个日语，它的一个解释是"一种、一样"，比如"料理一品（りょうりいっぴん）"指的是一种菜、一道菜；另一个解释是"第一、最优秀"的意思，比如"天下一品（てんかいっぴん）"指的就是天下第一。除此之外我们经常看到的就是"一品料理"了，虽然和"料理一品"只是换了位置，但意思却大相径庭。"一品料理"指的是零点小菜、单点的小菜或者一盘简易的饭菜、经济小菜的意思。另外，在麦当劳、肯德基等快餐店我们经常吃的就是套餐，而套餐在日语中就是"定食（ていしょく）"。当然，如果你到一个餐馆去不想废脑筋去考虑到底吃什么，你大可对服务员说你要"人並（ひとな）み"，这就是说来一份跟其他人一样的、来一份你们店最常见的料理。不用担心服务员搞不清楚你要什么，因为一个餐馆的"人並み"基本上都是固定的，他知道该给你上什么饭菜。当然，如果想丰富一下营养的话大可"人並みと卵（たまご）"，加一个鸡蛋调调口味。(^_^)



Q：长音不是说不发音么，怎么在很多歌里面又要发音了呢？

A：其实这不过是为了保持音乐的连贯性和韵律，如果一个长音唱下去岂不是很难听？但在平时说话的时候就不是这样了。对于初学者而言，长音问题多半都是出现在"エ"段和"オ"段。比如什么"停止（ていし）、経験（けいけん）、対応（たいおう）、伝統（でんとう）"等，其实大可不用怕，直接读便是了，因为长音是绝不会分开来读的。

主持人：阿修罗



这一期阿修罗忙啊忙的，头昏脑胀的！不过就算再怎么头昏脑胀，《塞尔达传说》专页这么大的事情是不能拉下的！这不，凌晨3点半，阿修罗放下写了一半的攻略，专心致志地开始了这次专页的制作。连资料收集带插画，阿修罗都亲自上阵，希望能够让你看到一个你不知道也想不到的塞尔达世界。



现实中的海拉尔



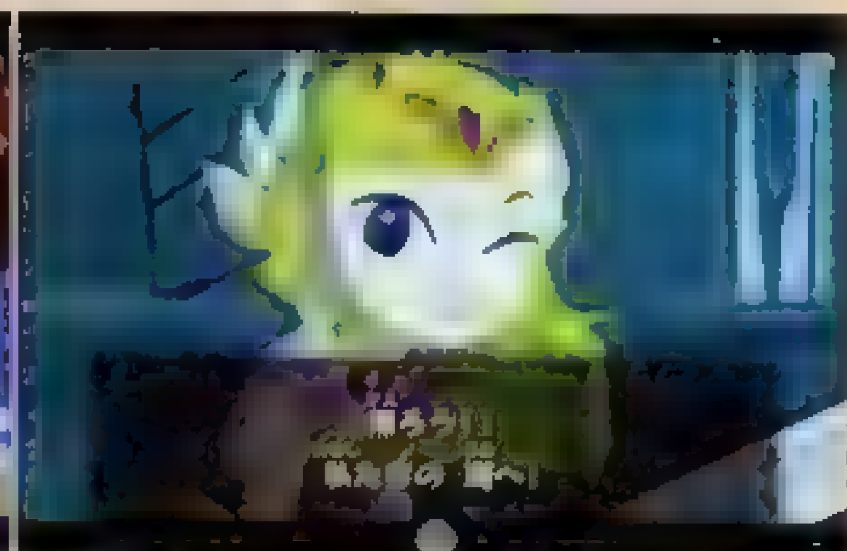
《塞尔达传说》中的海拉尔王国位于一个叫作海利亚的美丽富饶的平原上，各个种族的人们在这里和平地生活着。而现实世界中的海拉尔市位于我国内蒙古自治区东北部，处于大兴安岭西麓的低山丘陵和呼伦贝尔高平原的结合带上。“这里，高原平坦辽阔，山地浑圆厚重，草原丰盈壮美，这里的牛肥马壮、花甜草香，俨然一颗美丽的珍珠镶嵌在广袤无垠的呼伦贝尔大草原上。”（以上海拉尔介绍词语出于某旅游网站，笑。）中国作家协会有一位叫作张弛的作者曾经写过一本叫《我们都去海拉尔》的书。虽然此海拉尔同彼海拉尔存在着相似之处，其实……他们是一点关系都没有的！（爆）

美白，从现在开始！

《风之杖》中塞尔达公主在觉醒之前是以海贼团大姐头泰特拉的身分生活的。成天在海上行动，泰特拉的皮肤一定很不好！但是，一旦来到了海拉尔王城，塞尔达所拥有的智慧之三角力量让她一下子就恢复了公主的身分。成为了公主的塞尔达不仅换了一身衣服，连皮肤都立刻变得雪白了！看来三角力量就像咸蛋超人的手电筒（还是什么变身笔的）一样，能够让拥有它的人由内而外地滋养皮肤……哦，不对！应该是变身！所以每个女生都应该拥有一个！

我们的口号是：没有黑皮！


▲什么！你说我比GOUKI还要黑？


▲用了三角力量以后，林克好我也好！

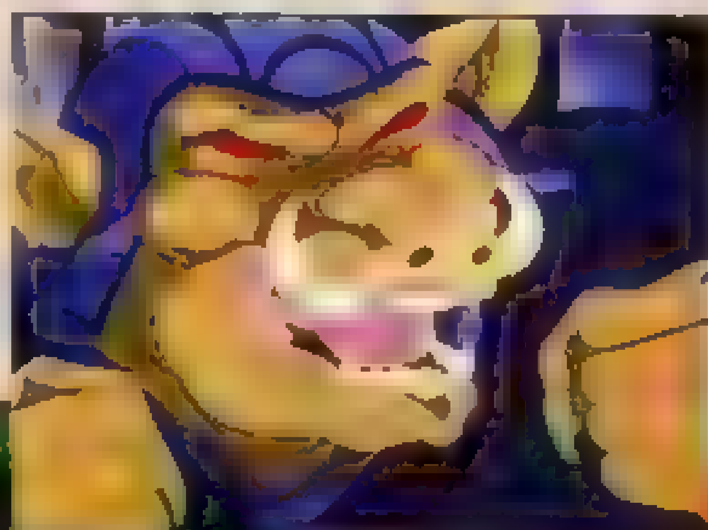
动画版《塞尔达传说》

这次专页的主打内容是动画版的《塞尔达传说》。这部《塞尔达传说》动画版于二十世纪八十年代末期在美国电视台上播放，总共13集。动画以FC磁碟机版的超大作、开创动作角色扮演类游戏先河的《塞尔达传说》为蓝本，故事讲述了一名叫作林克的青年（注意，是青年！）为了守护海拉尔王国王家世代相传的宝物——三角力量，而与邪恶的猪头法师加农多洛夫进行战斗，在成为勇者的同时也赢得了美人塞尔达公主的芳心！（无语中……）

作为当时还比较少见的改编自游戏的动画作品，这部片子中的各个设定可以说是非常忠实于FC版的原作。角色、怪物的名字自然是不用说了，就连林克可以用会发射剑光的宝剑战斗、击倒怪物能够获得道具和卢比的设定也都完全保留了下来！（不过上一期专页中所说的“左撇子”就被忽视了……）

不过，由于当时的种种客观条件的限制，以及东西方文化之间的差异（虽然《塞尔达传说》是全球性的作品，但毕竟是由日本人设计出来的），动画中对于游戏中某些现象的解释会让人感到啼笑皆非！比如说，林克所使用的宝剑变成了类似激光枪的东西，又比如说林克和塞尔达所使用的众多武器是被存放在一个异次元口袋中的（可以参考多啦A梦从他的大口袋里面掏出各种道具的情况），等等。

虽然原作游戏是一个孤独探索型的作品，主角林克从头到尾都不会说话。但是在动画作品中，林克被赋予了当时美式动画片主角的典型性格——放荡不羁、爱占女生小便宜，到了关键时刻却又能挺身而出、英雄救美。第一话最后林克恬着脸要求塞尔达公主用香吻报答的情景想必会破坏很多玩家心目中的形象吧——不管你喜欢的是《时之笛》的美少年林克，还是《风之杖》中的大眼睛“正太”小林克！


▶加农多洛夫还是原来的那张猪脸……


▶宝剑发出了剑光，连音效都和游戏里一样哦！


◀强吻塞尔达公主的林克。你这是勇者吗！


◀真正的勇者当然应该去“斗恶龙”啦！



SOUL的秘密花园

不知不觉，“秘密花园”已经开办19期了，下次可就是20期了，离100期只有80期了！(\^O^/) 希望大家一如既往地支持“秘密花园”，SOUL也会继续满怀热心享受耕耘这块小小的信图世界的乐趣。





当年Sega土星（SS）的广告，下期E3展报道中大家就又可以看到两款全新的硬件公布了，在此缅怀一下当年的游戏硬件广告。到今年底，不但是PS诞生10周年，也是SS诞生10周年啊。



本期Sega公布将会在PS2上推出两款《光明》新作的消息让“《光明》系列”爱好者们振奋不已。

这一组图是当年在SS早期推出的《Shining Wisdom》，类型为A·RPG，左边该作的插画及游戏封面用图，上面则为游戏画面，你会发现，原来该作游戏方式有些类似GBA的近作《光明力量》啊。刚刚公布的PS2《光明之泪》也是A·RPG，那又会是什么形态的呢？



这是什么？怎么看起来这么眼熟？《龙背上的骑兵》已经推出了GBA版了？当然不是，这是Square Enix在日本推出的手机游戏。想不到GBA上还不见踪影，手机游戏中就出现了这样的作品，这也说明Square Enix的确对手机游戏相当重视。右边那幅图则是Enix当年的音乐游戏《BUST A MOVE》的手机版。手机游戏目前在日本主要是以下载为销售方式，收费则是每月交300日元左右。





相当有趣的对比图。去年Ubisoft的动作大作《波斯王子》大家都玩过了吧，现在日版也即将发售了，左图为日版的插画，右图则为欧美版的插画，区别就是这么强烈！另，期待E3上公布《波斯王子2》！





左图为第122册《再生侠》漫画封面欣赏。很多人都会好奇，作为目前美国最强的漫画，《再生侠》漫画到底是什么样的？右图就是实际漫画中的一页。当然，只有一页大家是无法欣赏到原作精髓，有机会大家都欣赏一下原作吧。



再生侠模型，不愧是敢夸下“我们的玩具就是世界第一”的托德·麦法兰公司，其精细的做工令人叹为观止。

SOUL其实也想趁此机会说一下PS2上NAMCO的《再生侠》游戏，之前SOUL真的是抱以很大的期待，毕竟NAMCO和《再生侠》这两大招牌的组合是很具份量和信心保证的，但是……期待未来真正高质量的《再生侠》到来。



MOBILE Zone

游戏立方 移动通信游戏园地



手机快报

Console Express

摩托罗拉 T725

【型号】	摩托罗拉 T725
【颜色】	银色
【网络格式】	GSM GPRS 900/1800MHz
【尺寸】	90 × 47 5 × 26mm
【重量】	大约 117 克
【通话时间】	最长 220 分钟
【待机时间】	最长 300 小时
【上市时间】	2004 年 4 月
【屏幕】	4096 色 TFT 屏幕，120 × 160 像素；外屏单色
【铃声】	24 和弦
[illegible]	支持GPRS，支持EMS5.0，中文T9输入法，支持关机闹钟，支持JAVA扩展 支持MIDI，WAV MP3，AMR，IMelody 等铃声，支持 MOTOMIXER 混音器，4MB 内存
【价格】	约 2000 元



“手机快报”正式复活！
不求最潮爆，但求最实用！

目前4096色彩屏已经逐渐淡出市场，但Motorola竟然又推出了一款4096色屏幕的手机，而且屏幕质量一如既往地差，但比较 T720 和 T720I，本机在细节上作了一些微调，让用户使用起来更加方便，不过不支持MMS仍然是最大的软肋，推荐这款机器是因为它的水货价非常的低，在一些沿海城市仅售 900 元哦！以这样的低价来看，这款机器还是比较超值的，T725 的外形适合男士，游戏迷一族不妨考虑一下。

UCG MOBILE 精彩栏目 陆续推出

E3 短信新闻特别版

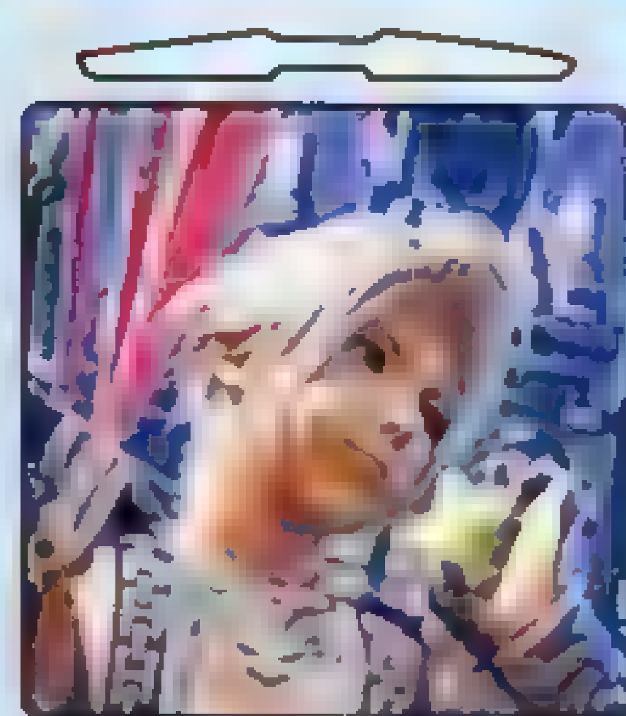
2004 年 5 月 12 日至 14 日，全球玩家关注的 E3 游戏展将在美国的洛杉矶会展中心举行。在展会前后及展会期间定会发布大量激动人心的新消息，许多大家期待的新作将会在展会上竞相公布，UCG 短信包月的 E 3 新闻数量一定还不能满足期待好戏的您吧！所以我们特别增设了 E3 短信新闻订阅。如果您希望在第一时间得知 E3 展中发表的新作，希望随时随地获取 E3 展的爆炸性新闻，那就拿起您的手机发送“E3”到 3355700（资费 6 元）立刻定阅“E3 短信新闻特别版”。在 2004 年 5 月 10 日至 20 日这段精彩的日子里，您将接收到共 30 条（每天 1~7 条）E3 短信新闻，随时随地掌握 E3 盛况！

★ UCG 短信新闻包月的读者也可订阅这次的“E3 短信新闻特别版”，而未订阅过新闻包月的读者订阅这次的“E3 短信新闻特别版”还可获赠自 5 月 21 日起 10 天的免费短信新闻



彩铃、彩图服务 下期登场！

想让自己的手机每天都有新花样？想让著名的游戏角色活跃在手机上？想让动听的游戏音乐在来电时响起？从下期开始我们将会每月推荐一些精彩的图片和铃声给读者下载，请大家密切留意下一期的“UCG MOBILE”哦！



让您的手机



有声有色

温馨提示

有关“短信新闻”、“短信排行榜”、“一句话评刊”、“Gamehalo 互动问答”的参加方法和详情请查看杂志上相应的“游戏情报站”、“亚洲排行榜”、“互动信箱”栏目和“Gamehalo”光盘。

想投稿，又不知道 UCG 需不需要，有什么更方便的询问方法呢？

短信投稿咨询

（下期开通）

下期开始您就可以把欲要投稿的文章内容发送过来，大到数万字的攻略，小到一两句话的秘技，都可以通过短信告诉我们。我们将会在第一时间看到您的想法，更有效率地采纳读者和玩家们的稿件。



◆ UCG MOBILE 暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网的客服热线：010-68083018

攻略透解
Guide Through



可爱的卡比新作又登场了，操作和系统和前作《梦之泉DX》没什么大的改变。《梦之泉DX》中能吸收到的能力也全部保留了，所以这次能力方面就不详细介绍了，你只要会按照操作说明吸收能力就可以了。这次的关卡不再是一关一关地进行，而是在类似《恶魔城》的镜之大迷宫中进行冒险，但又不像《恶魔城》那样有先后顺序，太过自由而很容易在迷宫中找路找得晕头转向。



NINTENDO ACT
GBA

基本操作

A	吞噬，可将敌人或物品吃下。嘴里有东西时再A按可将其吐出攻击。按↓可将物品消化，可复制某些敌人的能力。体形大的敌人吞噬所用时间也长，而中BOSS被打败后也能被吸收（其中猩猩的锤子能力非常有用）。
B	跳跃。某些变身配合跳跃可作出各种攻击。
↑	吸气，身体充气后可飘上天空。
↓	下蹲，长按可使画面下移。蹲下按A可进行铲王。
方向2次	快跑，许多能力在快跑后按攻击键可发动冲刺攻击。
L/R	召唤，L可召唤星星让自己回到入口。R可召唤同伴至身边，并会带来回复道具。
SELECT	变身后便不能再吸收能力，此时按SELECT可解除变身状态。
START	按START后再按SELECT键可在大地图、迷宫地图、能力说明之间切换。

小游戏介绍



瞬间吞食：类似前作的刹那斩，在盘子打开的瞬间狂按A便可吃到苹果了。

千兆之拳：蓄力3次后（能量槽越高越好），击下时准心越准威力越大。

星光冲浪：在到达浪尖时按A，恰到好处的话便会增加速度。第一个冲过终点的为胜利者。

BOSS挑战模式：迷宫完成率100%后出现的模式（用通关后得到的神剑应该能轻而易举达到），在斗技场里面挑战所有的BOSS。

故事

扑扑大陆天空中的镜之王国遭遇了大危机，忽然之间内部开始了大暴走，为了保护扑扑大陆，金属骑士赶到镜之王国！可是不久后他却出现在卡比面前将卡比砍成了4个分身，为了弄清楚真相，卡比们跟着骑士来到了镜之王国……在得到了大地图后卡比们来到了镜之间，而此时真正的金属骑士却被封入了镜子里，卡比们需要收集分布在世界内的镜之碎片来解开封印。

地图攻略

鉴于容易在镜之大迷宫迷路，所以特地为大家准备了地图攻略。这里有《镜之大迷宫》九个区域的全部地图，并标注要点进行了说明。对照着这个地图各位玩家一定能够顺利过关。

第一区域——彩虹大道



注　这里就是D地点，可到达区域3的D地点（即3-D），其他以此类推。

每个宝箱都计算游戏的完成度。如果某场景中的宝箱未得到查看地图时便不会闪光。

瞬移星星，查看地图时显示为五角星。乘上后可移动到其他的大关卡。

在吸收了轮胎的能力后，发动能力引爆炸弹再继续冲刺便可取得宝箱。

此处吊床的绳子可用回力刀能力砍开，吊床掉下后便可向下前进。

这种灰色石块可用燃烧或锤子能力打掉，所以拥有这两种能力才能进入被其挡住的道路。

这个镜门由镜虫守护。一旦接近它，它便带着镜子隐藏起来。打掉它最简单的方法就是在远处吐出星星攻击。



用火焰能力点燃导火线后再钻进炮台里便能别发射到其他区域。



要得到此宝箱千万不能引爆右边的炸弹，用滑铲引爆下面的炸弹便可。



吸收了格斗能力后用拳击隔着墙击打开关便可得到宝箱。



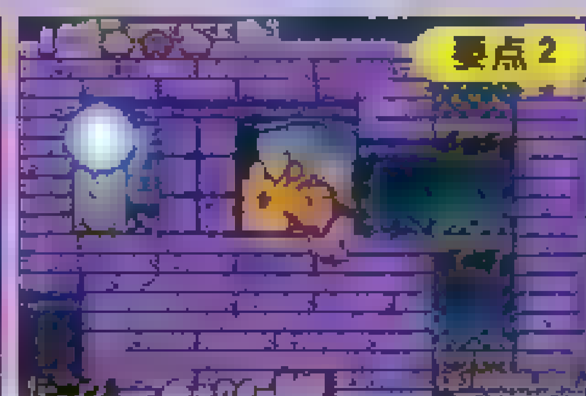
进入右边后要和中BOSS火鸟战斗，胜利后可吸收他的燃烧能力。打破灰色石块，得到右边的宝箱。

第二区域——月光大厦

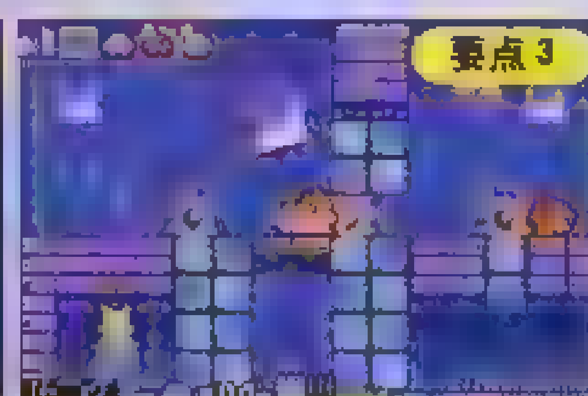




撞开灰色砖块。然后引爆图中炸弹后快冲，便可进入下方开启通路的开关处。场景上方则是通往右边的路。



这里的拉杆机关可开启往第5大关卡的通路，但要再开启第5大关卡处的开关才能互相通行。



图中第3个炸弹不引爆便能进入下方分支。场景右上要打碎灰色石块才能进入上方分支。



这里的红色开关可打开镜之间通往地图1的地图房间的路。



在图中入口处往上飞就能进入右边房间的宝箱放置点得到橙色喷雾。



星状大石块要召唤同伴一起吸才能通过（电脑控制的同伴也非常配合）。

第三区域——白菜洞穴

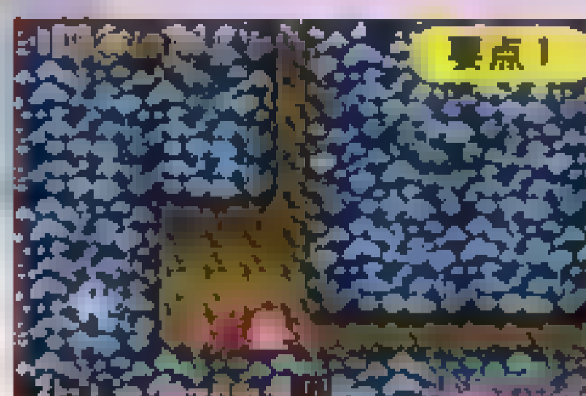


巨石之王

回力刀



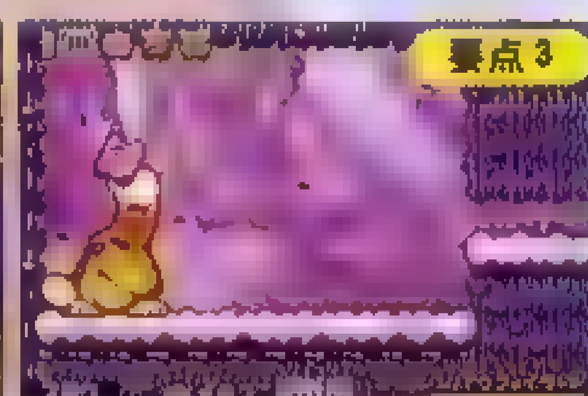
作为第一个BOSS相对比较简单。它会震落岩石来攻击卡比。受到一定伤害时它会吐出石怪，吸收石怪的岩石能力从上方砸下来可一下子干掉它。但需要注意吞噬花费时间很长，容易受到攻击。



此宝箱要从上面压下木桩，或从右面打碎灰色石块才能得到。



通过右边的机关，在此处用石头压木桩后可得到蓝色喷雾。



打败这个中BOSS狗后可吸收它的格斗能力，对付杂兵十分强劲。



这种藏在墙壁里但距离不远的炸弹可用刀或战士等能力引爆。



这个中BOSS猩猩的能力为锤子，可打开大部分的机关。

莫里

激光



鼹鼠怪兽，会从上下6个地点的地里面冒出，小心不要被撞到了。有激光等远距离攻击能力便可看准它出现的地点然后攻击，没能力就只能吸收它投出的物件用来攻击了。

第四区域——芥末山丘

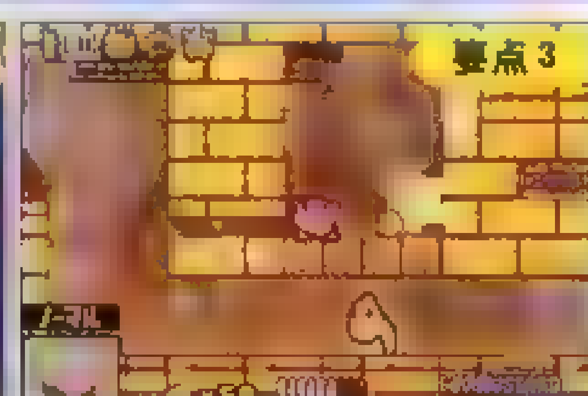




吃东西变小后从台阶上下去，穿过窄道后引爆炸弹可得到宝箱。



进入右上房间的机关要合作才能通过。



变小后穿过窄道，然后吐出星星呼叫同伴打碎石块，继续变小才能进入右上房间。

克拉库

岩石



由于BOSS一直飞在空中，所以要先飞上空中再发动能力才能攻击到它。拥有岩石能力的话飞到它上面然后砸下伤害很大。不然的话便只能吸收它投下的敌人的能力来攻击了。

第五区域——萝卜城堡

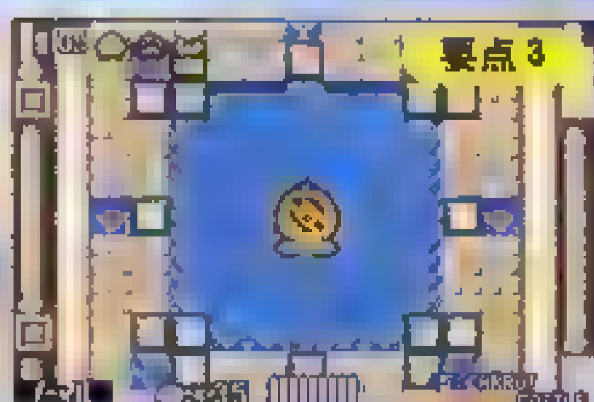




这里用格斗家的拳击能攻击到炸弹并得到宝箱，因为拳击的攻击距离很近。



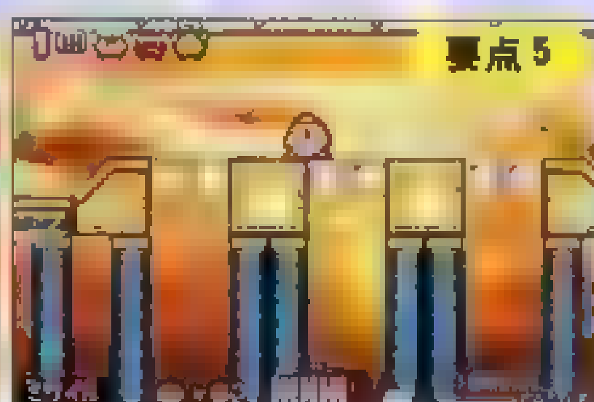
进入炮台后会让你决定发射方向。此场景在图中炮台在右上发射能到达镜门。



进入这里后向下发射可得到增加HP上限的道具，左上则是前进的通路。



此处落下并不会死，会进入下方的宝箱房间。



这里有三个分支，用滑铲可进入。中间是通往右下的，其他2个通往左下。



呼叫同伴将上方炸弹引爆后（自己不要上去）才能得到宝箱。

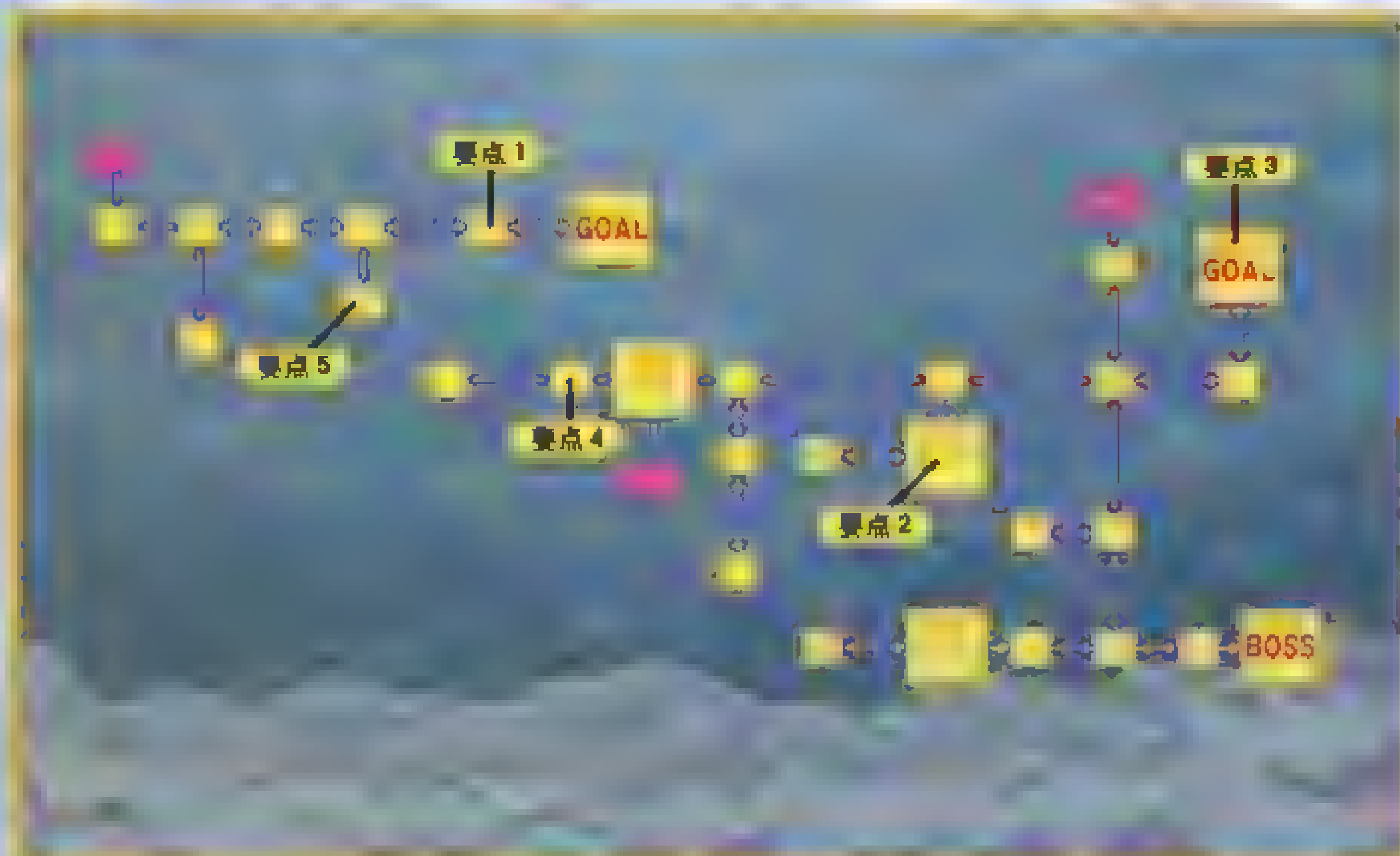
机器泰坦

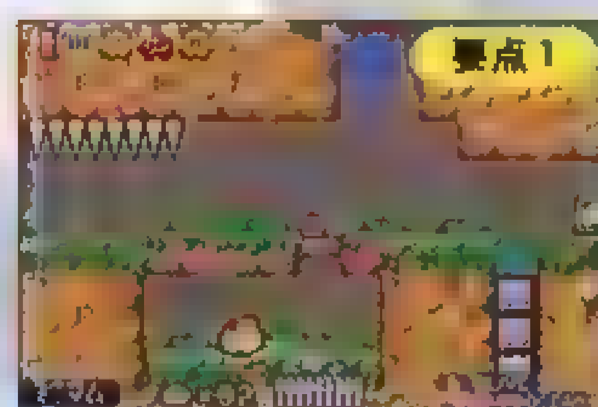
炸弹



普通攻击对这个BOSS无效，要将它打到版边的电墙上才能造成伤害，可将其引诱到版边再攻击。能力丢失的话可吸收它拳头打到地板或墙上后出现的星星。本体破碎后还要干掉它的头部。

第六区域——橄榄之海





变小后穿过隧道，被图中怪物吸收能力后吸掉右边的星星石块。然后吸回能力便可得到宝箱。



本房间先吸星星石块来压住机关，之后的机关还需大家合作才能通过得到宝箱。



这里用通关后得到的神剑放蓄力斩能触动开关得到宝箱。



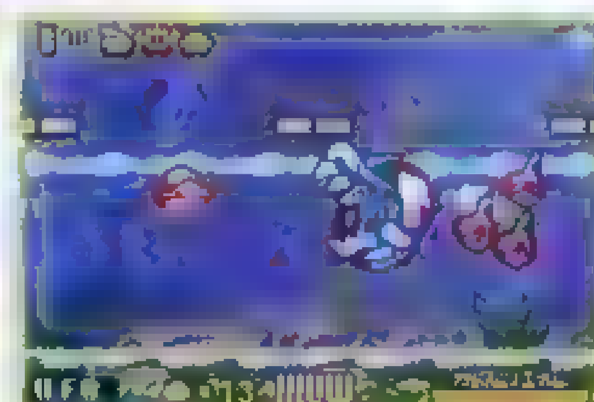
这个宝箱要从右边房间过来才能得到。



此炮台要安放炸弹在导火线处，才来得及赶到炮台被发射出去。

鲨鱼

雨伞



鲨鱼的一般攻击方式为左右突击，躲避攻击的间隙在它身下用伞碰他便可轻易取胜。由于战斗在水中展开，若不小心能力被撞掉便要去水面上等待来回收。没能力的话可吸收它身边的小鲨鱼。

第七区域——薄荷宫殿





从上方来到此处后用星星打掉图中的镜虫进入镜子内。便可得到地图和一堆宝箱。



这里有3个宝箱，2个要从外部进入得到。左边的需要在右上房间敲木桩，右边的需要在左边房间打BOSS狗处进入。(打掉狗往上飞可进入上方分支)



这里割断吊床和打破灰色砖块可分别得到一个宝箱。利用同伴踩开关可进入上方镜子。从这里才能得到上方房间内的全部3个宝箱。

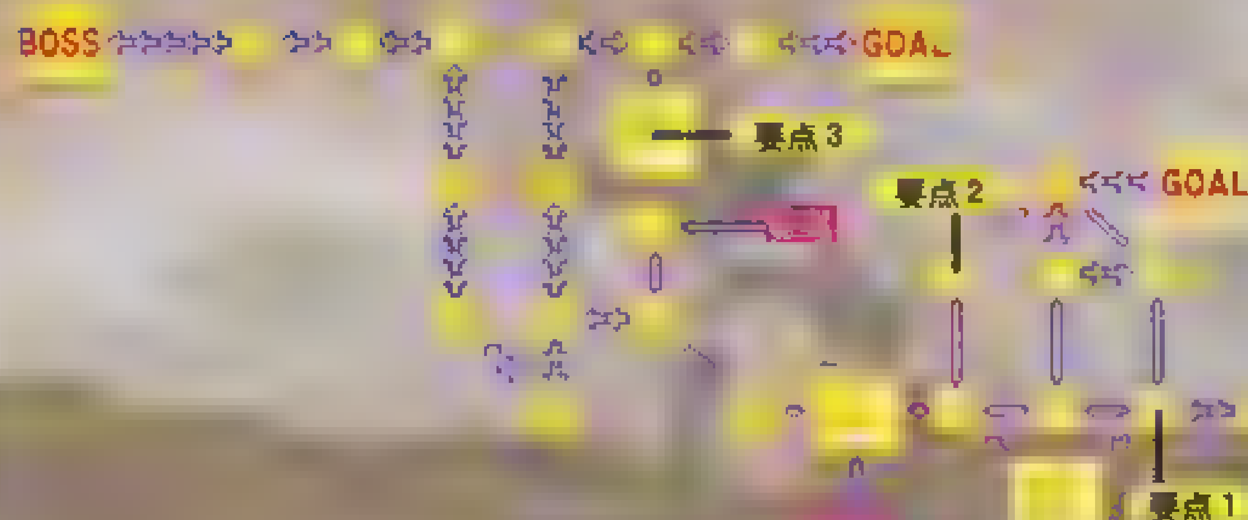
维斯

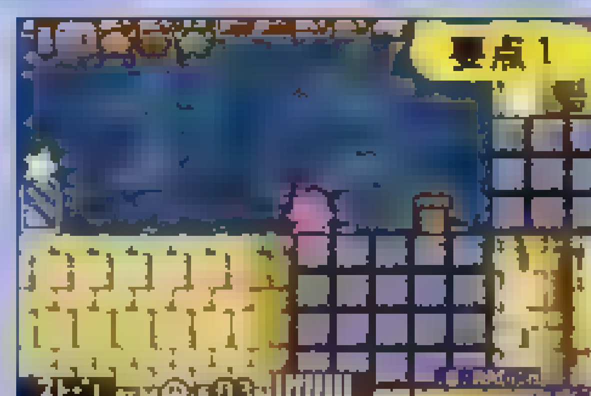
雨伞



魔法师，会随机游荡到平台上，建议此时用雨伞在下面跳起顶它。敲击两下帽子后会从里面冒出许多东西来攻击卡比，此时攻击它是无效的。没能力的话可吞下这些物品来攻击它。

第八区域——萝卜废墟





那些黄色台阶并不是单向的，按下可落下。下方用岩石能力压木桩便可进入左下房间，得到道具。



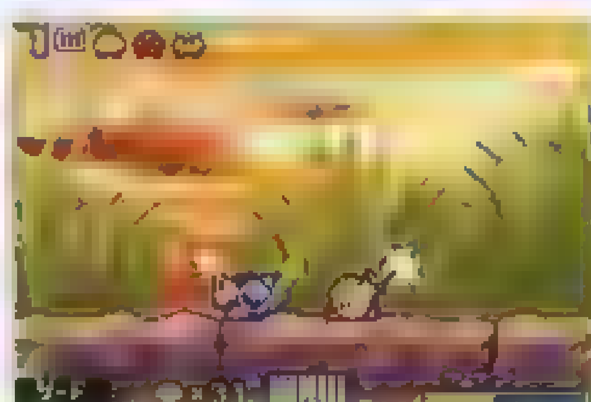
在 2 个机关中间的台阶可落下得到宝箱。



这里取地图最好 2 人配合，将上方的炸弹引爆后便出现通过下方的路，否则只能拼血过去了。

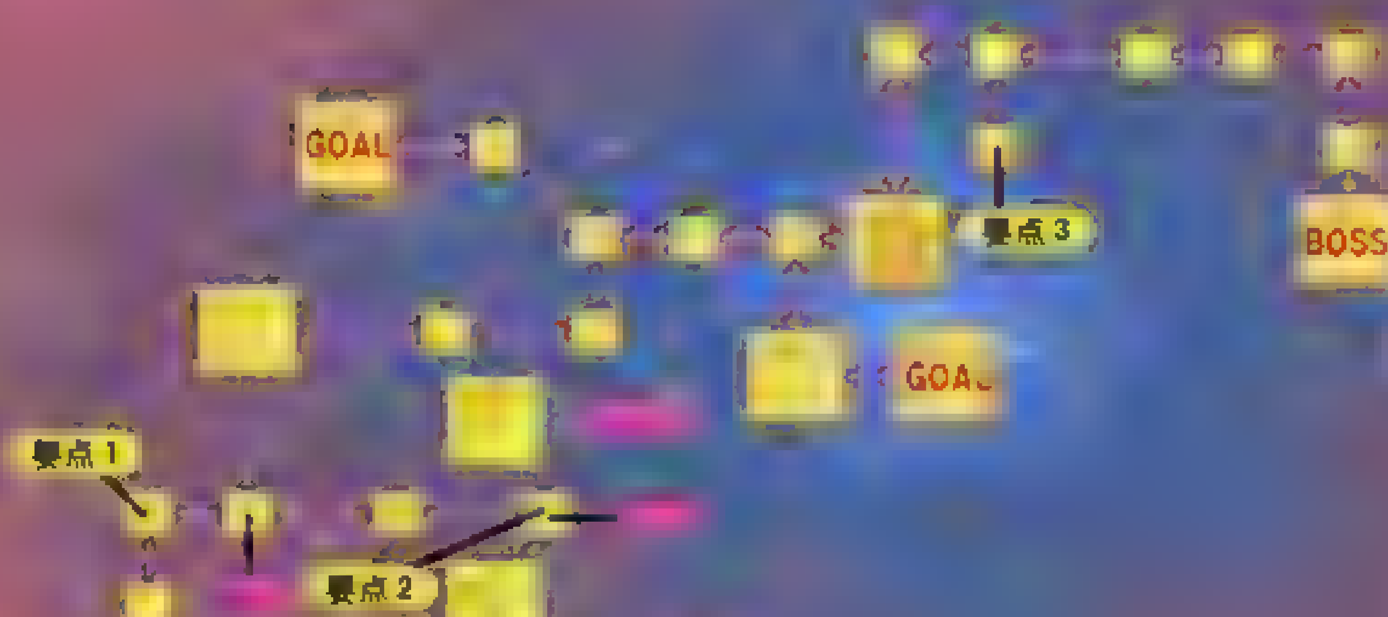
？？？

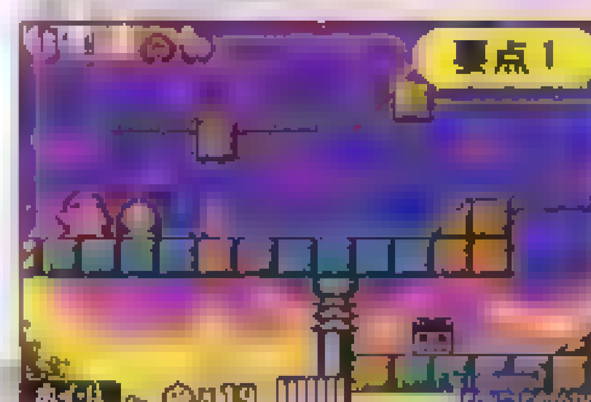
剑士



对方也是用剑的，但攻击频率没你高，在远处慢慢挥剑即可。不要靠得太近，它会防御后跳起刺你。什么能力都没有时就只能等待它挥剑时出现的星星了。

第九区域——糖果星座





用轮胎能力，按动开关后能冲入右下房间得到宝箱。



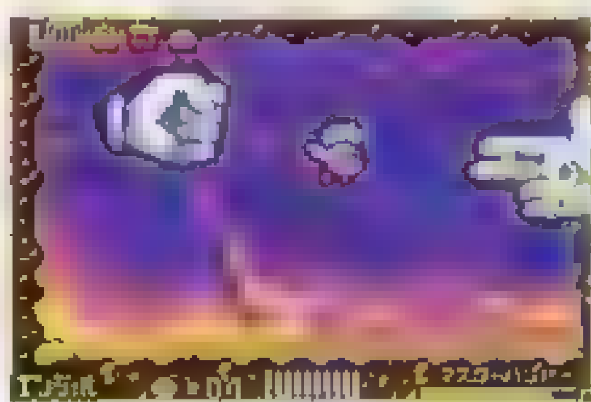
此处用岩石或锤子能力敲下木桩可进入下面大房间得到 CD 机。



从上方隐藏在砖块中的门来到此处后在同伴配合下得到乐谱。

巨手兄弟

天使



不过是由中BOSS的一只手变为了 2 只，用天使能力可慢慢与其周旋。吸收其手指发射出的火焰可得到燃烧能力，可用其撞击BOSS。当他们 2 手拍掌合击的时候会冒出星星，可吞下来攻击。



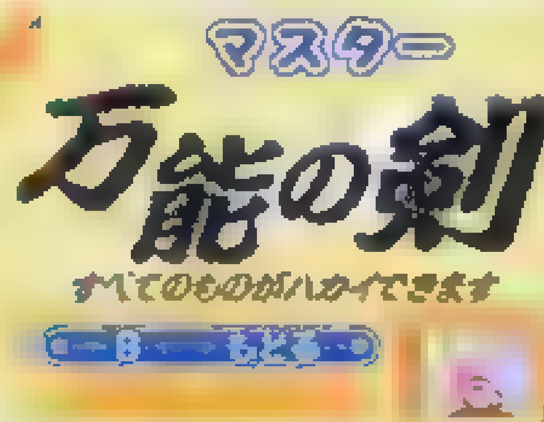
游戏中在踩下了所有的红色开关，打通了所有的道路后，在镜之间的左上便会多出一个门，里面有多种能力供选择使用。只要你处在不拥有能力的状态下，碰你想拥有的能力便可。



最终战斗



收集了所有的镜之碎片后，中央的镜之门终于回复了原状。进入后（记得吸收能力）又遇见了那个神秘人物，疑惑之际真正的金属骑士出现。原来对方是假冒金属骑士的镜中的暗黑骑士。之后战斗开始，此次战斗比上次难，对方非常灵活，还会使用蓄力攻击。蓄力时间较长的话一般是无法躲避的龙卷风，见状应立即飞到他身后。击败他后卡比被吸入了黑洞之中，而真正的金属骑士将佩剑抛给了卡比。



此剑非常强力，按B为攻击，还可蓄力放剑气。上+B为向上突刺，下+B为滑刺，滑刺中按上+B可接出升龙斩。空中下+B可攻击下方敌人，同时还可震动地面，冲刺中按B为旋风冲刺。（用这个武器可通过迷宫中的各种机关。）



最终BOSS是镜中的黑暗意识，他攻击的时候会露出眼睛。此时攻击才可造成伤害，闪光时也能攻击，但伤害不大。战胜后要通过一个迷宫然后再次与他战斗，最后面对他的真正形态。他施放的雷球可被吸收得到原子弹能力。他HP降到一定程度会用一招将你的屏幕倒转。但此时按跳还是向上跳，操作不变。最后在射击游戏中结束了一切，不过卡比还是没有回复成一个（^_^）。

攻略透解 Guide Through

Crimson Tears™
クリムゾンティアーズ

猩红之泪 | CAPCOM/SPIKE | ACT
PS2 Crimson Tears | 2004年4月22日 | 日版
15岁以上

ASUKA 明日香

CV：雪野五月

本作的主要角色，生物兵器"新人类"2号人造人。是个外表年龄19岁，身高168cm且性格率直、诚实的美人。擅长接近战，并能够使用二刀流。在三人中，就属她的攻击速度最为迅速。因为作为武器而被制造出来，所以各种人类的情感行为都无法表现。为了接近正常的人类，她甚至还有过"想试试流一次眼泪"这样的念头，但是……

作战准备

使用一般的冷兵器，如剑、匕首等可以作白兵战；而使用热兵器如机枪、火箭炮等可以作距离战。如何合理地分配使用手上的这些武器，是突破各个迷宫的关键要点所在。另外，熟练掌握各种战斗技巧，会为后期的战斗带来莫大的帮助。

HOME POINT

三位主角的据点。非战斗时大家便聚集于此。右上角的门内是仓库。由于平时所持有的物品种类只有24种，所以大家可以将战斗中获得、商店中购买的物品存放于此。一共可以存放100种不同种类的物品。这里提醒一下玩家，武器装备一个便算一种，而材料、消费品等物品可以大量存放。在EASY难度下，每种数量的上限为10，而NORMAL难度之后，上限则降到了5。

COMBO

在合适的时机连续按下□键或×键的话，便能够对敌人进行连续攻击。在不同的时机按下不同的按键，便可以使出各种不同类型的招式。而且装备不同的武器，使出的招式也完全不相同。

必杀技

按下△键可以发动，能够给予敌人强力伤害的技巧。与其他COMBO一样可以作为连续攻击追击敌人。这招的优点是发动过程中全身无敌，但会令MT槽快速增加。必杀技的攻击力，是随着角色的攻击力增加而增加的。最后一击是带有击飞效果的范围攻击，不过威力令人不敢恭维。另外，必杀技的等级上升后，虽然威力、攻击回数都会上升，不过MT槽的上升率也会随之提高。如何选择合适的时机使用，是玩家需要研究的。

GUARD ATTACK

在防御敌人攻击的瞬间，如果进行攻击的话，便能够发动GUARD ATTACK。这招用来对付那些时常喜欢防御，或者近身攻击完全无效的敌人是再适合不过的了。不过需要注意的是：有一些敌人的攻击，比如远距离攻击是不能进行防御的。

OVER HEAT

在进行COMBO或使用必杀技、又或者一段时间过后的时候，画面左上方的MT槽便会缓缓增长。当MT槽蓄满时，该角色便会进入"OVER HEAT"状态。此时该角色的防御力减半且HP会渐渐减少，但是相对的，角色的一切动作以及攻击力会飞速提高。将其称之为一把"双刃剑"也毫不为过。OVER HEAT状态在持续一段时间之后便会解除，角色的能力也会变回正常状态。但是HP会减少为最大HP的1/10。不想遭到这种下场的话，在进入OVER HEAT状态后就应该使用"クールダウン"等道具减少MT槽。

绝对领域

同时按下○键、×键后便可发动。发动后在一瞬间角色会张开一个任何敌人都不可侵犯的领域。张开时处于该领域内的所有敌人都会受到伤害，同时被立刻弹飞。不过缺点是每使用一次该领域，MT槽便会增加一半。

COMBO、必杀技等级的扩张

除了平时在战斗中不断打败敌人获得经验值外，在迷宫中有时候可以得到必杀技扩张パーツ或コンボ扩张パーツ，此时便可以在HOME POINT地下一层的电脑前为角色们的招数升级了。其中必杀技的等级最高为3级。而COMBO则需要角色的自身等级达到一定程度后才能够提升。顺便一提的是，在该电脑前还可以进行游戏的保存、提取，或者观看动画和敌人的资料等等。

迷宫评价

在每个迷宫完成之时，电脑都会自动对玩家的成绩进行统计并给出一个直观的评价。最高等级是S，最低是E级。评价的标准与最大COMBO数、灭敌数、受伤回数、回收迷宫中的物品数（打败敌人出现的物品不算在内）、迷宫完成时间、完成时角色的等级（越低评价越高）等数个指标有关。

救出作战

任何一位角色在迷宫中战败、HP为0时，玩家便会选择是否立刻派人前往救援。如果选择不救援，那么玩家之前在迷宫中获得的物品便会全部丢失，同时战败的同伴在一段时间内不能行动；如果选择了救出，那么就需要在限定的时间内找到战败的同伴。如果同伴是在BOSS战中战败的话，那么救出行动便会变成"BOSS再挑战"，此时BOSS的HP只有50%，难度相对也会下降不少吧。

注：在迷宫中使用直接转移至下一个区域的道具，或者利用"BOSS再挑战"完成迷宫的话，那么过关后的评价也为E，完成时间也会变成"99：99"……

按键设定

十字 左摇杆	移动
□	攻击1
△	必杀技
○	远距离武器
×	攻击2
R1	防御
1	紧急回避

西历2044年，占有全球火药业市场份额85%的A.R.M.A公司开始了宇宙基地的建设。社长甲斐荣一郎以此为契机，开始向生物科技领域发展，并在这方面取得了飞跃性的进展。紧接着，在位于24区的A.R.M.A公司的主楼内，员工们开始将最新的遗传因子技术应用到了超生物的培养上。生物兵器由此诞生。

西历2049年，东京。与现在并没有太大的变化，和平的日子也一直持续着。惟一的不同之处，就是一座名叫"A.R.M.A"的公司的高层建筑，在东京的主要市区内建立了起来。A.R.M.A公司与世界各地发生的战争都有所关联，甚至还暗中点燃战火借此发迹。在急速成长之后，已经成为了一家拥有百万财富的超级兵器开发公司。表面上，这是一家从事科学技术开发的正当公司，但背地里已经拥有了能够左右政府机关的影响力。成为了不为国民所知的"影子统治者"。

但是紧接着，公司人员们渐渐地无法对这些只能被称为怪物的生物们进行操控了，终于有一天，生物们失去了控制……对外的新闻，宣称专门开发超级兵器，并负责兵器贩卖的大型公司"A.R.M.A"的DNA研究设施突发了一场失控事件，原本和平繁荣的东京城市顷刻之间化为废墟。并且由于失控事件，整个城市已经变成了一座巨大的次元迷宫。为了查明事态的真相以及解决方案，A.R.M.A公司不惜派出了自社最自豪的最强人型生物兵器"新人类"，将他们送入了巨大的次元迷宫之中……

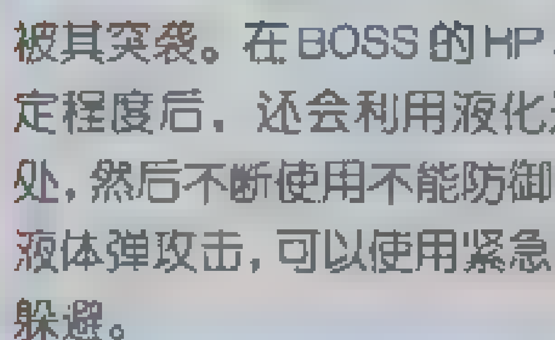
明日香、时雄和枫三人成功地逃离了A.R.M.A公司的研究开发大楼，并来到了[illegible]。就在他们正准备歇息一下时，同为新人类的静香通过心灵感应与他们进行了对话。在关切地问候了几句后，静香告诉三人，新人类的生父、制造出所有新人类的小杉博士以及另外一位新人类艾贝尔，应该都还活在这个都市的某个角落中。不过由于整个都市已经变成了无人踏足的次元迷宫，而且还成为了那些怪物们的"绝对领域"，所以一次只供一个人进入。枫听后不由大乐，认为这正是考验自己能力的大好时机，但是态度强硬坚决的明日香不顾另外二人的抗议，抢先进入了迷宫。

STAGE1 A.R.M.A 水质调整设施

区域数 4

这里曾经是A.R.M.A公司用来将工业用水分解成原子，然后进行再利用的处理设施废地。许多地方都有紫色的毒瓦斯漏出，碰上瓦斯后不管是谁，体力都会被慢慢夺走。

这是游戏的第一个迷宫，所以难度相当低。最值得注意的地方便是不断从地上喷出的毒瓦斯，碰到后便会变成"ポイズン"状态（中毒）。玩家可以使用"ポイズンキュア"来解除该状态。在每一个区域中只要找到了转移点（在地图上用蓝色表示），便能够进入下一个区域。每关的敌人都是一些没有什么战斗力的家伙。冲上去哪怕只用拳打脚踢也能够轻松消灭。另外，大家从现在开始便多注意达成高连击，赚取经验值吧。



BOSS 液化暗杀兵器 Nereus

弱点：[illegible]

由于该BOSS的身体是液态状，所以当攻击命中它时，便经常会利用液化逃跑，之后还会突然出现在我方角色所站的位置。所以当它液化消失时，注意不断移动，以免被其突袭。在BOSS的HP小于一定程度后，还会利用液化逃到远处，然后不断使用不能防御的高压液体弹攻击，可以使用紧急回避来躲避。

副任务

TIME ATTACK

完成本关后，去最右方路边的一位青年对话，他便会与你打赌，看看玩家是否能够在限定的时间内走出迷宫。在不同的限定时间内完成挑战的话，可以得到不同的奖励。一般来说，最好的奖励都是必杀技扩张パーツ，其次是コンボ扩张パーツ。

搜索辉く碑石

完成本关后，找武器店老板对话，可以接受他的委托，前往第1个迷宫的第3个区域寻找他需要的"辉く碑石"。取得后便可以直接离开迷宫。得到的报酬是シャインナックル和必杀技扩张パーツ。

初战告捷，明日香平安无事地返回了据点。通过初次的实战，她意识到自己体内所沉睡的力量还远未被发挥出来。但同时，她也为自己身体内所隐藏的恐怖力量而感到害怕——就在这时，静香再次联系了三人，将小杉博士在地下采掘所废墟的消息告诉了他们。

另一方面，与神秘失踪的新人类艾贝尔在一起的一位不知名的女子，一直在静静地观察着明日香等人的一举一动——"他们果然活下来了，我有不好的预感。"红发女子喃喃自语道。

エネルギードリンク	HP回复100点	60	3
プラスエネルギ	HP回复200点	150	3
ハイエネルギ	HP回复400点	330	2
エクスネルギ	HP回复全最大	750	2
クールダウン	MT减少30%	45	3
ハイクールダウン	MT减少60%	180	2
エクスクールダウン	MT减少为0	600	2
パラライズキュア	解除状态"パラライズ"	24	3
アタックキュア	解除状态"アタックダウン"	84	3
ガードキュア	解除状态"ガードダウン"	72	3
コンボキュア	解除状态"コンボダウン"	96	3
ポイズンキュア	解除状态"ポイズン"	36	3
バーニングキュア	解除状态"バーニング"	48	3
アラートキュア	解除状态"アラート"	60	3
エクスキュア	解除所有异常状态	900	3

ブーストHP	最大HP上升若干点	1500	1
ブーストAT	AT上升若干点	900	1
ブーストDF	DF上升若干点	900	1
キーレーダ	表示出钥匙卡所在地	120	3
イグジットレーダ	表示出转移点所在地	120	3
マキシムレーダ	表示出该层全地图	540	2
リターナ	返回HOME POINT	90	3
テレポータ	直接转移到下一层迷宫中	900	2
リザレクション	HP为0时，自动复活一次	3000	1
レコーダ	在迷宫内进行记录	1500	1
ヒールゼリ	获得时HP立刻回复50		
ヒールゼリーL	获得时HP立刻回复150		
クールゼリ	获得时MT立刻减少20%		
クールゼリーL	获得时MT立刻减少50%		
必杀技扩张パーツ	提升必杀技等级时用	300	1
コンボ扩张パーツ	提升COMBO数时用	150	3



生物兵器"新人类"3号人造人。在受到了明日香的救援后与之共同行动。是个外表年龄16岁、身高152cm，非常孩子气的少女。对未知的事物会立刻抱有兴趣，好奇心旺盛。战斗时利用自己那天真无邪的容貌和言语令敌人大意，之后带着笑脸，无情地展开杀戮。对责备自己"不知杀戮为罪过"的明日香，有着像对待母亲一般的倾慕。由于在被制造出来时，是以"达到力量极限"为标准的，所以全身拥有与外表极不相称的怪力，使用大型武器也是得心应手，最擅长的武器是大剑之类的重型武器。



生物武器"新人类"1号人造人。外表年龄24岁，身高180cm。是个性格轻浮、喜欢开朗女孩的乐天派。但实际上他的正义感极强。专注时那认真的表情会让别人误以为认错了人。头脑清晰优秀，不管多么复杂的密码，他都能瞬间解开。虽然对明日香抱有好感，并尝试过接近她，但明日香却完全不为所动……擅长使用枪类武器。一切重火力武器他都能够使用。通常在战斗中使用两把小型枪。



CV：永岛由子

与明日香等人一样，是第6位被制造出来的人造人。但就连明日香等人也不知道她的存在，可以说，关于她的一切都是个谜。从她的制造编号“HWA 0004 UMM”来看，也许某些设计思路等方面与明日香等人不太相同。平时她总是跟随在艾贝尔身边共同行动，与明日香等人处于敌对立场。另外其战斗能力也是一个未知数。



CV：神谷浩史

集合了前几位人造人所有优点于一身，拥有现阶段最高性能的4号人造人。正由于性能超群，所以他比明日香等人还要早一步被派遣进入迷宫。但不知为何在迷宫中他突然将矛头指向了明日香等人……他战斗的目的，基本无人知晓。

STAGE2 地下采掘所废墟

区域数 4

这里以前是A.R.M.A公司的采掘所。面积广阔的所内为了运输方便，甚至还设置有地下铁。由于长年未经使用且无人看管，所内的许多墙板已经面临崩塌的边缘。

天花板上随时都有可能突然落下，造成不分敌我的无差别攻击。玩家可以在通过房间时留意地面上的阴影，另外也可以在走到阴影下后立刻使用紧急回避引天花板落下。另外从本关开始，玩家必须要在每个区域中得到钥匙卡后，才能够启动转移装置前往下一个区域（钥匙卡的位置在地图上用绿色表示）。要注意敌人当中的机器人，发出红光时最好就不要与其硬拼了。



BOSS 重破坏力兵器 Talos
弱点：スピード

别看这关BOSS的攻击主力是一个庞大的巨人，实际上它不过是一个傀儡而已。无论怎么攻击它，都只能让其暂时停止行动，无法将其击败。真正的本体，是在四周不断移动的动力装置。只要无视巨人的攻击，将攻击目标锁定它即可。巨人的攻击方式非常简单，且只能近距离攻击。在它出招时，只要使用紧急回避即可躲开。要注意本体的HP在30%以下时就会四处乱逃，此时要注意攻击提前量的把握。



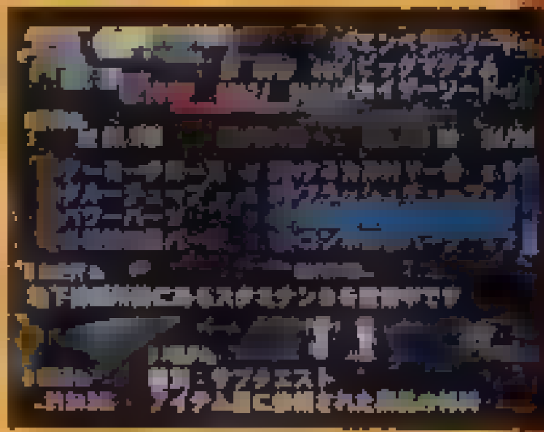
副任务

TIME ATTACK

完成本关后与之前同样，找路边的那位青年对话，支付1000元后便可以进行挑战。注意以后使用转移道具或者脱离迷宫的道具，都算挑战失败。

搜索スタミナン D

与物品店的老板对话可以接受委托，前往第2个迷宫的第3个区域寻找スタミナンD。报酬是ブ　スト HP和必杀技扩张パ　ツ。



明日香将在迷宫中发现的一个集成电路存储器[illegible]后，才知道里面所隐藏的，是小杉博士临终前所留下的立体影像。立体影像所带给众人的消息，恐怕是令他们永远也无法忘记而释怀的。整个次元迷宫中所有的失控怪物，都处于艾贝尔的统治之下。艾贝尔不仅得到了人型生物兵器的制造方法，还利用该方法复制了另外一个人造人，也就是另一个新人类——紧接着，立体影像所吐出的字句，却是一人意想不到的：“我真是后悔制造了你们……你们惊人的力量让我感到恐惧……”小杉博士一直是带着这样的想法去了那个世界的吗？这让一直为自己的诞生而感到高兴的众人，陷入了极度的悲伤之中……

STAGE3 A.R.M.A 重金属加工厂

区域数 4

制造各种热兵器的工厂。该工厂直到现在还在使用中。而且为了融解金属，一部分区域一直处于高温状态。普通的生物兵器极易出现过热现象。这种地区被称为“高热区域”。

从本关开始，迷宫的构造开始变得非常广阔，这点从地图上亦能看出。有不少地方都是“高热区域”，在该地区中呆太久的话，MT便会高速增长，直到出现OVER HEAT状态。如此一来，就需要玩家事先在物品店里购买“クルダウン”之类的减少MT槽的道具了。当然了，如果能够使物品店扩张起来，直接购买“ハイク　ルダウン”之类的道具则为上上之选。另外，建议多使用“キ－レ　ダ　”、“イゲジットレーダー”等道具，可以节约不少游戏时间。最需要注意的敌人，是持有火焰喷射器的杂兵。火焰喷射器的威力较大，且射程和持续时间都比较长。



BOSS 移动火焰要塞 Prometheus
弱点：

这个BOSS相对前两关BOSS强了不少。离它远时，它会操纵集装箱令它们浮在空中，然后突然向我方砸过来，速度较快，不用紧急回避的话几乎无法躲避。另外，它还能够发射中距离的火焰弹和火焰喷射；靠近以后便会直接打过来，速度奇快。当它的HP减少至50%以下时，便会疯狂地使用火焰喷射，而且威力超强，在OVER HEAT状态下被打中的话，甚至会受到200点以上的伤害。幸好从空中落下的箱子，有时候会出现回复HP的道具，所以多少要有点觉悟，与BOSS拼命，打近身战。



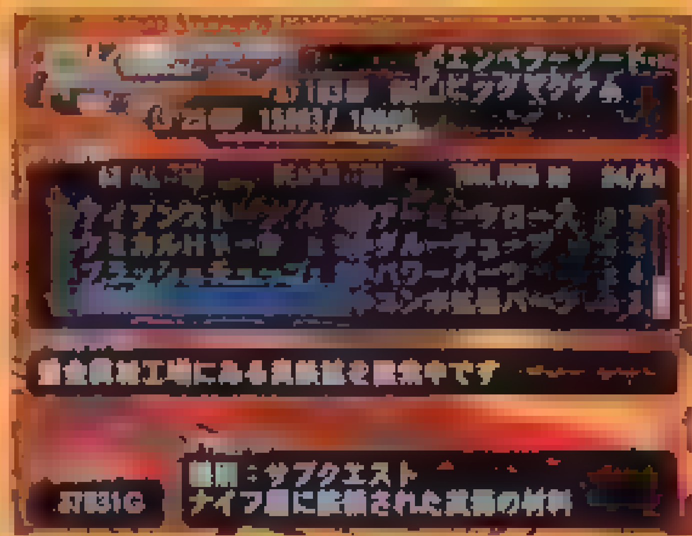
副任务

TIME ATTACK

完成本关后与路边的青年对话，支付赌金后即可挑战该迷宫。

搜索真铁钢

完成本关迷宫后，就可以前往武器店可以找老板对话并接受委托。前往第3个迷宫的第3个区域寻找他所需要的真铁钢。将真铁钢交给老板后，可以得到的报酬是魔剑“村正”和必杀技扩张パ　ツ。与以前相同，在得到真铁钢后就可以立刻离开迷宫了。



原本以为能够在重金属加工厂内找到艾贝尔，然而一人却一无所获。在与明日香商量了之后，她认为可能是与她一样拥有强力的心灵感应能力的人收到了她所发出的信息，而这个人很可能就在艾贝尔的身边。

另一方面，迈亚以不可思议的神情看着被打败的普罗米修斯（Prometheus）残骸。或许她完全没有想到明日香等人的能力会成长得如此迅速。[illegible]艾贝尔面带冷淡的表情[illegible]地如是说道。

STAGE4 第10封锁地区小路

区域数 5

由于次元扭曲的原因，造成整个10号大街变成了曲长而折的复杂大道、迷宫化了的无人问津的小路。路面上所有的地方几乎都设置了地雷，妨碍了自由来往。

整个道路纵而长，而且是少有的室外迷宫。大概是这个迷宫最大的特点了。地面上设置了许多地雷，一碰上便会立刻爆炸，用紧急回避也躲避不了。在后期，还会有3、4个地雷设置在一起，形成连续爆炸的情况。不过地雷可以利用枪支等远距离武器破坏。事先只要准备好足够的弹药应该就没有什么问题了。另外，地雷爆炸时也会对敌人造成伤害，利用这点，可以趁敌人在地雷附近时，引爆地雷。



BOSS 人型生物兵器4号 艾贝尔

弱点：无

每当将该BOSS打倒在地时，其武装便会从"カイザーソード"、"バスタード"、"イグニソード"这三种剑中轮流切换。并且善于防守。这里可以考虑使用防御反击技"GUARD ATTACK"，但是不能多用，因为BOSS拥有破防（ガードブレイク）的能力。反之，我方角色使用带有"ガードブレイク"能力的武器进行攻击的话，便能够轻松地将BOSS击中。要注意BOSS的HP在50%以下后，便会拉开距离使用魔光弹。



副任务

TIME ATTACK

完成本关后，与青年对话，支付赌金后便可以再度向该迷宫进行挑战。奖品与第三关相同。

搜索パワードリンクE

前往物品店，便可以接受老板的委托，前往第4个迷宫的第4个区域寻找パワ[illegible]ドリンクE。成功的报酬是ブ[illegible]ストAI和必杀技扩张パ[illegible]ツ。



在找到了艾贝尔后，他吐露出了自己的真正想法：原来他与明日香等人一样是被送到这个迷宫来的——为了解决那些怪物。不过他认为应该成为新时代主宰的新人类，没有理由去帮助旧人类。无法认同他观点的明日香四人打败了他。战败之时，艾贝尔透露了惊人的消息：社长甲斐打算在事情解决后将所有新人类消灭掉——不过，虽然怪物们从此消失，但没人因为打败了艾贝尔而感到高兴——下一个目标，是艾贝尔之前所提起的另一个女性新人类——迈亚。

另一方面，一直关注着明日香等人行动的甲斐亲一郎，开始为他们打败了艾贝尔的事实而感到吃惊。

STAGE5 首都高速公路第10JC

区域数 4

曾经横跨整个都市的主要干线、高速机动车公路。由于事故的影响，大段的路面已经崩塌，如今已经完全放弃使用。不过路面上依然放置着堆积如山的集装箱。

第二个室外迷宫。每个区域都是细而长的道路。本关有许多的照明灯光，不停地在路面上来回巡视。一旦发现了我方后，便会紧紧跟随，同时我方角色会变成"アラート"状态（一直处于被发现状态）。不过这种状态对角色自身能力无任何影响，所以不用太过在意。在后面几个区域中，放置有大量的集装箱，一般的攻击要攻击若干次才能够将其破坏，而且数量奇多，一一击破务必要花费大量时间。可以考虑借助敌人，尤其是机器人强力的攻击来破坏。本关新出现的黑色机器人拥有跟踪弹和格林枪两种重武器，威力十分惊人。且近身的拳头附带状态攻击，所以绝对不可小视。



BOSS 高速杀戮兵器 Erebus

弱点：[illegible]

这个BOSS最令人厌烦的一点，便是会使用带有行动不能效果的光弹。一旦命中我方，便会在数秒时间内不能行动，此时便会遭到它的追加攻击，如果拉开距离的话，它便会反复使用此技，直到我方战败……其实对付它也比较简单。注意观察BOSS的出招时间，利用反向紧急回避就可以轻易接近它并且进行攻击。注意将其打倒在地时要立刻远离或者防御，因为BOSS起身后会立刻反击。在防御成功后，BOSS会出现一小段时间的破绽，此时可以趁机暴打。



副任务

TIME ATTACK

完成本关后，与青年对话，支付赌金后便可以再度向该迷宫进行挑战。

搜索鬼玉

完成本关后前往武器店与老板交谈，便可以接受委托，前往第5个迷宫的第3个区域寻找他所需要的鬼玉。成功后得到的报酬是短刀"鬼一"和必杀技扩张パ[illegible]ツ。短刀"鬼一"是一把不错的单手剑，好好培养的话，可以一直用到游戏末期甚至隐藏迷宫。

艾贝尔虽然一度被明日香等人打败，但得到了迈亚的治疗，同时借助自我修复机能，变得比以往更加强大。就连社长甲斐事先也万万没有料到这一点。"自我修复能力竟有如此发达吗……"甲斐带着捉摸不定的表情自言自语道。这令站在一旁的静香不寒而栗。

"我在害怕？哼哼，也许是吧。我在为那些怪物们的力量而感到害怕。他们不是怪物，是怪物……怪物们正在互相争斗着。"——这些言语现在还残留在静香的脑海里挥之不去，让她对甲斐的行动有种不好的预感。



CV：皆口裕子

正如她的制造编号"HWA 0000"一样，她是所有人造人中最先被制造出来的一位0号人造人。其精神能力经过了特别强化，能够进行心灵感应。相对而言，她的战斗能力并不卓越。在其他三人处于激烈的战斗中时，她就负责利用心灵感应为他们提供情报支援。

甲斐亲一郎

CV：增谷康纪

A.R.M.A社长，也就是超级兵器开发公司A.R.M.A的最高负责人。他带领着以兵器开发为主要事业的A.R.M.A公司，在短短数年之内便将其发展成了世界少数几个著名大型企业。为了解决这次的失控事件，他发动了代号为"猩红之泪"的作战，并亲自出马参与了作战的指挥。平时他与静香一起，对在次元迷宫中的明日香三人下达各种指示。

几乎没人能够察觉，他那深藏起来的野心及真正的目的……

STAGE6 A.R.M.A 空调整备设施

区域数 5

A.R.M.A公司为旗下各个部门提供氧气的专门设施。为了确保该设施能够日夜不间断地提供氧气，内部设置有大量的风扇机。

由于场地相对比较狭窄，所以很多时候需要从不断旋转的扇叶上通过。扇叶上也会有敌人出现，不仅如此，周围的敌人还会趁我方站在扇叶上时用远距离武器攻击。这种时候，使用紧急回避是比较保险的。遇到竖转的扇叶时，就要注意要在两个扇叶之间通过。另外特别提醒一下，本关中出现的蓝色军用犬，在命中我方后便会偷走某种类的道具，得手之后会立刻逃走（消灭后能够取回道具）。为了不被它们偷走珍贵道具，请尽快将它们消灭。

BOSS 合体对空兵器 Aeolus

弱点：[illegible]



这个BOSS的攻击力并不高，基本上所有攻击都能够轻易命中它。不过打着打着，它便会将上半身、下半身分离开来，独立进行攻击。此时应该对准任意一个目标，将其HP减为0，那么它们便又会立刻合体。反复数次的话，就可以轻松过关。惟一要注意的，是只能在它合体的状态下才能够打败它。



副任务

TIME ATTACK

完成本关后，与青年对话，支付赌金后便可以再度向该迷宫进行挑战。

搜索タフネンA

完成本关后，前往物品店可以接受委托，前往第6个迷宫的第4个区域寻找タフネンA。成功后的报酬是ブ　ストDI和必杀技扩张パ　ツ。



明日香一路上势如破竹的明日香等人，甲斐开始不得不对他们的战斗力重新进行一番估计：“他们真是预料之外的能手啊，‘预料之外’……他们到底能够消灭多少怪物？我很有兴趣……如果他们被打败的话……那么就让其他新人类……多少次也无所谓。”“他们迟早会察觉的，察觉自己被当作道具般使唤……”“那又如何？”“就不会再听从命令了。”“那么就将能够消灭他们的怪物送过去……”“那样强大的怪物怎么可能……”“你是说……不存在于这个世界？是吗？明明存在啊，就在我的眼前。”甲斐突然变了脸色……的不安成为了现实：“明日香，你正是那个怪物！”

异常状态

パラライズ	2秒左右时间内行动不能
アタックダウン	30秒左右内不能近身攻击
ガードダウン	60秒左右内不能防御
コンボダウン	90秒左右内不能进行连续攻击
ポイズン	60秒左右内HP渐渐减少
バーニング	60秒左右内MT槽渐渐增长
アラート	60秒左右内处于被发现状态

弹药一览

ライトブレット	给手枪补充50发弹药
マグナムブレット	给マグナム枪补充30发弹药
ライアットブレット	给ライアット枪补充20发弹药
マシンガンブレット	给マシンガン补充100发弹药
グレネードシェル	给グレネード补充10发弹药
ラディアントパック	给各种放射器补充100点能量

武器的改造

募捐活动



投资等级	扩张商店
2	武器店
3	枪支店
4	物品店
5	武器店
6	枪支店

STAGE7 研究开发楼

区域数 10

A.R.M.A公司进行生物兵器研究的最高机密设施。公司内部最强的护卫兵和大量的激光炮守护着这里。有如一座难攻不落的城池。

本关是目前所有迷宫中最花时间、区域也是最多的一个。游戏中所有强力的敌人均集结于此。如果角色的能力不足，便很容易在这里花费数小时的时间……地面上配置了大量的激光炮，每隔一段时间便会连续发炮。近身攻击对其伤害太小，推荐使用手枪等武器进行破坏。另外，一些地区里有一种尸体不会消失的怪物。这种怪物在打倒后，过一段时间便会自动复活。不过它们的能力不强，能力不够的玩家可以借此反复练级。新出现的“光头杂兵”无论造型与实力，均胜其他敌人一筹。它们善于利用回避躲避我方的攻击，而且远距离武器几乎都能够被他们轻松地躲开。



BOSS1 时空扭曲兵器 Hermes

弱点：フォトン

这是本迷宫的第一个BOSS，位于第5区域。虽然手持死神镰刀，看似凶神恶煞，但难度相对来说不高。其特殊能力是释放出几个魔法阵之后，便会放出一个怪异的魔法球。被其命中的话，玩家的操纵方向就会完全颠倒，如按下角色往上移动等……另外，它拥有将周围时间停止的能力，此时玩家完全不能行动，只能硬挨BOSS的攻击。但是，这两种特殊攻击都只会在魔法阵释放一定数量之后，才会发动（就笔者几次观察而言）。所以大家只需要在其释放足够的魔法阵前不断贴近攻击，就可轻松取得胜利。



BOSS2 人型生物兵器4号UMM 迈亚

弱点：シェイド

虽然战斗中详细的资料一概不明，不过她其实就是一直跟随在艾贝尔身边的红发女子迈亚。战斗中她使用一把锐利的骑士长枪，并配合雷电进行攻击。由于速度超快，所以通常很容易被她取得先制权。当与她距离靠得过远时，她便会使用雷电枪，一旦命中便会行动不能。而每隔一段时间，画面上方便会出现一道雷电磁场缓缓向下移动。这磁场无法用紧急回避躲开，所以只能呆在画面的最下方，等待磁场消失。不过此时BOSS会放出无数个闪电球攻击，要注意利用横移动或者紧急回避躲避。否则会遭到巨大的伤害。这里推荐一个超简单打法：首先想办法将其打倒在地（如使用必杀技），然后在其面前按住防御不放。BOSS起身时会立刻攻击，一旦防住后便会出现巨大的破绽，此时玩家甚至可以利用COMBO再次将其击倒。然后再防御，再击倒。如此反复，可活活将BOSS屈死。

副任务

TIME ATTACK

完成本关后，与青年对话，支付赌金后便可以再度向该迷宫进行挑战。

搜索苍き宝石

完成本关后前往武器店便可以接受委托，前往第7个迷宫的第4个区域寻找苍き宝石。成功后的报酬是必杀技扩张パ　ツ。

搜索フェニックスZ

在完成了“搜索苍き宝石”的任务后，前往物品店就可以接受委托，前往第7个迷宫的第9个区域寻找フェニックスZ了。成功的报酬是必杀技扩张パ　ツ和リサレクション。



迈亚与静香先后被明日香等人打败了，不过这并没有阻止艾贝尔的觉醒。他独自一人向着甲斐所处的房间冲了过去——而被打败的静香，则已经奄奄一息了，在意识尚存之际，她请求大家给予她最后一击。

“能够认识你们，真的太好了……如果还有来生的话，真希望不再会是这种形态……”

在悲痛之中，明日香流下了……满含着人类的泪水……

然而另一方面，强化后的艾贝尔却遭到了甲斐猛烈的反击，被打得毫无还手之力。此时……社长甲斐是……在将自己的意愿转托给明日香等人之后，艾贝尔便永远地睡了过去。

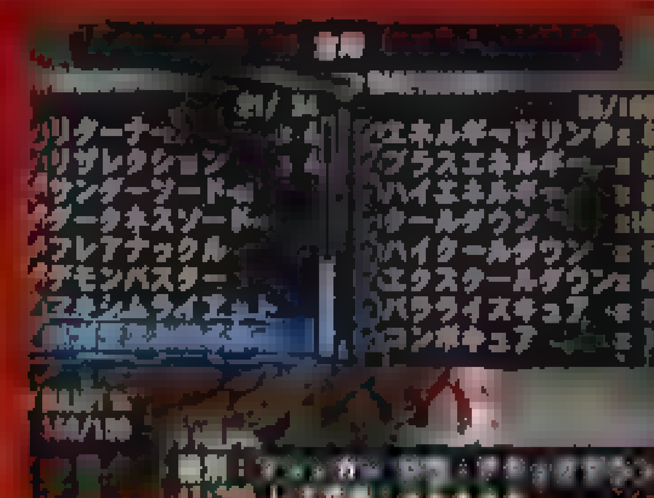
区域数 9

次元研究设施

这里便是一切事件的发源地。失控事故的根源，以及公司的秘密——一切的一切，都能够从中获得。目标是次元研究设施的最顶端。

本作的最后一关，前面的区域全部由之前几个迷宫的BOSS把守，因此花费的时间绝对比其他几个迷宫要少很多。虽然这些BOSS的等级都得到了大幅度提升，但只要熟知这些BOSS的特性，再合理利用OVER HEAT状态那巨大的攻击力的话，相信几分钟之内便能够打败它们。





BOSS1 暴走最终兵器 静香

弱点

从外形来看，可能没人能够想象出，她的母体是那位性格温柔的静香。在暴走之后，这个兵器便只会攻击一切会行动的目标。不过由于身体过于庞大，所以能够很容易地给予其大量的伤害。但是要注意BOSS的出招时间奇快无比。最快时两招之间的间隔只有1秒不到，玩家要随时注意利用紧急回避躲避。其最大的必杀技是能够融解一切的巨大高热镭射炮。一般地说，BOSS有两种攻击方式：巨大的拳头横扫及全方位的镭射攻击。拳头很容易躲避，但镭射攻击速度快，而且经常连发，如果玩家想到在躲避该攻击后再接近BOSS，则需要背对BOSS使用紧急回避才行。



BOSS2 究极生物兵器 甲斐

弱点

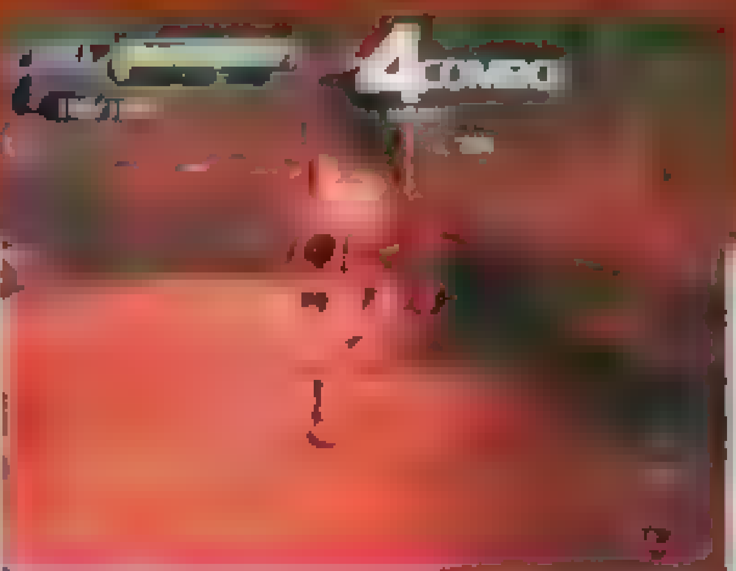
本作的最终BOSS。战斗刚开始时，可能会有不少人会被他的HP量吓到——10000%！达到了令人发指的地步。不过BOSS本身却并不难对付。当他站在原地不动，口中念念有词并且全身无敌时，就证明他即将发动"审判之光"了。这招会从BOSS的身上飞中，并在数秒钟之后突然从天而降，打在我方角色身上。躲避的方法很简单，只要算好审判之光即将落下的时机，提前使用紧急回避即可。BOSS其他的攻击方式有：召唤出近身攻击无效的人造兵以及飞至半空中，不断使用跟踪光弹作远距离攻击。面对人造兵，只需要不断跟它们兜圈子，引BOSS飞至半空中发射光弹，并利用光弹打向这些敌人就可以了，光弹对它们基本是一击必杀的。要注意的是，BOSS的攻击方式虽然十分简单，但由于HP太高，所以要做好长期战的准备。事先准备好足够的HP回复物品，以及MT减少物品是绝对必要的。在HP充足的情况下，玩家大可不断使用绝对领域或必杀技，让角色进入OVER HEAT状态，利用其强大的攻击力对BOSS造成COMBO。当BOSS开始全身无敌或飞起来时，再利用MT减少的物品解除OVER HEAT状态，同时回复HP。只要花一点时间，应该能够轻松地打败BOSS。



在明日香等人顽强的意志下，原本拥有近乎于神的力量的甲斐，也终于步入了灭亡之道。这也意味着，人的战斗将告一段落。
在最后遥望了一眼生育他们的研究大楼后，一人带着新的理想离开了这块没有自由、没有未来的都市废墟，向着崭新的理想乡展开了他们新的旅程。
这个世界并不自由，但是我们却拥有共同追求自由的好伙伴。
就让我们一起活下去吧。

物品收集

虽然游戏中设置有物品店、武器店等等，但是里面所列出的商品，玩家都能够在迷宫中通过破坏障碍物，或者打败敌人得到。另外打败敌人后，还能够得到一些绝对购买不到的隐藏装备，例如左图中的这个稀有度为[illegible]星级的武器。



武器的成长

武器也同样能够提升等级。任何一种近身武器在攻击敌人时，每命中一次经验值便会上升1点。但是在进行COMBO时，经验值便会成倍增长，具体公式如表中所示。大家可以看到，在COMBO达成20以后，武器经验值的数量一下子提高了许多。武器提升等级时，攻击力便会增加，同时会回复武器的耐久度。

COMBO	获得经验值
1~3	COMBO数×2
4~6	(COMBO数+2)×3
7~9	(COMBO数+4)×3
10~19	(COMBO数+6)×4
20以上	(COMBO数+7)×5

武器的耐久与损坏

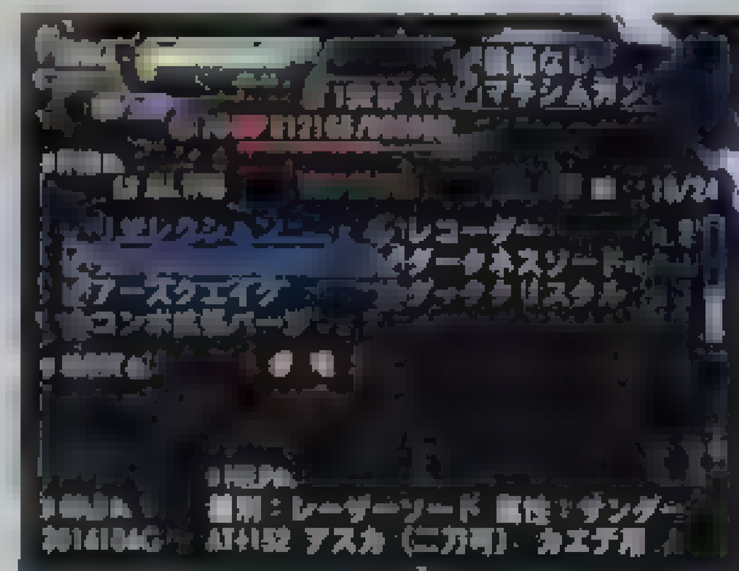
不断使用武器或者角色被敌人攻击，武器会渐渐地损坏。最初时武器的颜色为白色，但是到了即将损坏时，便会变为红色。此时若再不去武器店进行修理，或者卸下装备的话，那么要不了一会玩家便会永远失去这件武器……

行动	耐久
攻击敌人	1
攻击金属外壳敌人	2
中了敌人的必杀技	64
武器等级上升	回复最大耐久度的50%
修理	回复至最大耐久

武器耐久颜色表示

耐久50%以上	白色
35%~50%	黄色
20%~35%	橙色
20%以下	红色

▶ 再强的武器，也经不起玩家长时间的"折腾"。这不，一把等级近30的强力武器，眼看就要"玩完"……



敌人与掉落物品

打败敌人便会有一定的几率掉落物品。每个敌人可掉落的物品都有4种，当然了，每种物品的掉落几率均不相同。表中所示的物品中，编号1的最容易掉落，编号为4的最难掉落。玩家可以利用各种方法，使这些物品的掉落几率发生改变。

根据敌人武器而变化

如果玩家当前装备的武器与敌人所使用的武器完全相同，那么在打败该敌人后，它所持有的武器就极有可能掉落。掉落的几率与编号为2的物品完全相同。

根据COMBO而变化

利用COMBO打败敌人时，物品的出现几率便会根据表内所示发生变化。在希望打出特定物品的时候，就需要严格控制自己的连击数了。另外，使用远距离武器打败敌人时，则会出现弹药。

COMBO数	物品编号 1	2	3	4
1HIT	+10%	+10%	+10%	+10%
2HIT	+15%	+15%	+15%	+15%
3HIT	0%	+15%	+15%	+15%
4HIT	0%	+20%	+20%	+20%
5HIT	0%	0%	+20%	+20%
6HIT	0%	0%	+25%	+25%
7HIT	0%	0%	0%	+25%

根据所持物而变化

根据玩家现有的所持物，敌人掉落该物品的几率也会不同。尤其是那些可以复数携带的消费品或材料，会根据表中所示发生影响。也就是说，当玩家持有大量相同的物品时，该品种物品的出现概率便会下降。

所持数	出现几率
修正开始数	0.7倍
修正开始数+1	0.45倍
修正开始数+2	0.25倍
修正开始数+3	[illegible]

注：关于修正开始数的具体数值因物品的不同而不同，请参照物品列表。

隐藏迷宫

用NORMAL以上难度（EASY难度不行）打穿一次游戏，提取通关档，在去大街上与最后的那位长老对话就可以进入隐藏迷宫了。隐藏迷宫内的敌人均为99级！打败一个就能够得到平均一万点左右的经验值，是个练级的绝佳场所！另外许多珍贵的稀有武器在普通迷宫中是无法取得的。比如一些4星级以上的究极武器。

注：1.在进入隐藏迷宫前，必须要将持有的物品全部清空，否则无法进入。不过，玩家依然可以带着装备进入迷宫。2.每进入一个区域时，便会有一种特殊的限制要求。比如说能力增大、不能使用紧急回避、远距离武器、必杀技、MT增大、经验值增加等。

ロックマンゼロ3 ROCKMANZERO 3

文：阿修罗

洛克人 ZERO3　CAPCOM　ACT

GBA

GBA 上出色的动作游戏似乎并不是太多，能做到新意和乐趣并存的著名系列也只有《恶魔城》和《洛克人ZERO》两大品牌而已。《恶魔城》这个系列在GBA上的作品向来走的是华丽和亲切的路线，而《洛克人ZERO》则以传统的2D横向卷轴游戏方式和高难度吸引着较为“核心”的玩家。由于风格的不同，在国内似乎《恶魔城》的玩家要多很多，将该系列完美通关的人数也相对于“《洛克人ZERO》系列”多很多。为了能吸引更多不擅长动作游戏的玩家购买游戏，这次的《洛克人ZERO3》在系统和难度上做了不小的调整，相信将会有很多新的动作游戏玩家注意到这款出色的作品吧！



系统解析 SYSTEM

操作方式 Control Method

按键设定

	A 型	B 型	CUSTOM
主武器	B	B	可以
跳跃	A	A	自由
冲刺	L	R	改变
副武器	R	L	配置

攻击模式

TYPE A	B 键＝主武器	R+B=副武器
TYPE B	B 键＝主武器	R 键＝副武器
TYPE C	B 键＝主武器	R 键＝切换 B 键主／副武器的功能

电子空间 Cyber Dimension

本作中新增的用来调节难度的系统。在大部分关卡中会存在电子空间的入口——一种蓝色的门，进入以后就来到了绿色的电子空间。电子空间的地形和敌人配置和普通空间是一样的，但是在电子空间中打倒敌人后必定会出现回复HP的道具或是存放EC的能量罐，这使得难度下降了很多。而进入电子空间的时候，ZERO身上携带的特定妖精（SA或者FA标记的妖精）会自动发生功效，并且其功效会在电子空间内一直保留，直到ZERO离开电子空间时才会恢复原状。妖精在电子空间时自动发挥功效是不会降低攻略评价的，但是ZERO每次进入电子空间就会直接扣除5点评价。另外，由于击败在电子空间中出现的敌人是绝对不会得到秘密磁碟的，所以一般来说不建议进入该空间。（HP不够时除外）

在抵抗组织基地雪儿的房间内调查电脑，使用GBA专用通信对战线与去年发售的《洛克人EXE4 锦标赛 红日·蓝月》进行通信后，在电子空间中会出现一些《洛克人EXE4》中的病毒。在初代游戏中死亡的新·阿卡迪亚四天王之一的隐将ファントム也会在电子空间中作为隐藏BOSS登场，击败他以后可以获得最强的脚部芯片，拥有其他全部脚部芯片的能力。

部件组装系统 Parts Custom

本作中取消了上一代中根据个人战斗方式不同而产生变化的形态转换系统，在原系统的基础上，经过改良的全新部件组装系统诞生了。这个系统将ZERO的身体部件分为头部、身体和脚部3个部分，通过在不同的部分安装不同的芯片，ZERO可以具备各种特殊的能力。改造芯片可以通过击败BOSS以及解析各种秘密磁碟获得。以下是改造芯片列表，表中第一项为芯片名称，第二项为入手方法，最后一项则为芯片的效果。

头部芯片

ノーマル	初始芯片	无特殊效果
オートリカバリー	002 号磁碟	站立不动时 10 秒钟约恢复 3 点 HP
オートチャージ	001 号磁碟	自动蓄力（推荐）
クイックチャージ	003 号磁碟	缩短武器蓄力时间（飞盾除外）

身体芯片

ノーマル	初始芯片	无特殊效果
ライト	打倒旧居住区 BOSS	流沙以及会崩坏的地面无效，但是受创硬直加长
アブソーバ	打倒巨大升降梯 BOSS	没有受创硬直
フレイム	打倒火山基地 BOSS	蓄力攻击附带火属性
アイス	打倒海上高速公路遗迹的 BOSS	蓄力攻击附带冰属性
サンダー	打败兵器再生工场 BOSS	蓄力攻击附带雷属性

P.S.

本作中属性相克关系为：火克冰克雷克火。利用相克属性攻击对手，能够给对方造成普通攻击1.5倍的伤害，对BOSS角色能够造成超常硬直；相同属性的敌人受到攻击，BOSS角色伤害减半，普通角色伤害为3/4；攻击被克属性敌人，BOSS角色不会受伤，普通角色伤害减半。

脚部芯片

ノーマル	初始芯片	无特殊效果
スプラッシュジャンプ	005 号磁碟	水面跳
ダブルジャンプ	打倒能量设施的 BOSS	二段跳
シャドウダッシュ	打倒图书馆的 BOSS	冲刺中无敌，可以躲过移动中的敌人
クイック	打倒 COPY X MK2	移动和冲刺速度加快
スパイク	打倒雪原的 BOSS	在冰面上移动不会变滑
フロッグ	004 号磁碟	攀墙时下滑速度变慢
アルティメットフット	006 号磁碟	拥有其他所有脚部芯片的能力

秘密磁碟 Secret Disk

本作中新增的系统，类似于宝箱或者图鉴。秘密磁碟一共 180 张，其中近一半的内容为在游戏中出现的敌我双方角色的资料，另一半则为EC、电子妖精和改造芯片。磁碟隐藏在游戏中的各个地方，有的是直接放在地上的，有的在箱子中，有的需要打倒一定数量敌人后取得，也有的需要通过和抵抗组织基地内的同伴交流取得。磁碟中的数据不能直接解读，需要找到实验室里的セルヴォ解析才行。(在每关结束时的评价画面，ZERO可以自行解析部分磁碟的内容，多为电子妖精。)

以下是按照流程顺序排列的可入手秘密磁碟列表。表中第一项为磁碟编号，第二项为磁碟类型，最后一项为取得方法。

电子妖精系统·改 Advanced Cyber-Elf System

经历了两作的进化之后，电子妖精系统总算有了重大的变化。从基本概念上来说，电子妖精的功效和成长方式和前两作是一样的，都能够让游戏变得更加有乐趣。而新增的使用后不会消失、不减评价的卫星型妖精的出现，使得该系统的作用比以前更大，而且也更加体贴不擅长动作游戏的玩家。

新的电子妖精系统将妖精分为卫星型（S）和融合型（F）两种。融合型妖精和前两作的妖精是一样的，使用以后就会立刻死亡，不过之后玩家就可以获得各种帮助，比如杂兵全灭、获得额外的能量储存罐等。融合型妖精只能使用一次，而且使用以后会影响攻略评价，所以不建议使用。新增的卫星型妖精类似于强化芯片，可以让ZERO获得各种特殊能力，比如获得Z光剑的追加攻击、提升武器的威力等；也有部分卫星型妖精可以进行辅助攻击或者提升ZERO的状态（如增加HP上限）。ZERO可以同时装备两个不同的卫星型电子妖精，装备后妖精就能自动发挥功效。卫星型的妖精在装备后不会消失，也不会影响攻略评价，所以可以放心使用。

妖精作为程序都存放在关卡中得到的各种秘密磁碟中，需要解析以后才能获得。大部分妖精在刚解析出来的时候是无法直接使用的，需要使用能量水晶（Energe Crystal）对其进行改造。一些高等级的融合型妖精最后可以改造成卫星型，而带有A标记的妖精会在进入电子空间时自动使用。

可从敌人身上获得的磁碟

133	敌人资料	打倒5台グランドキャノン
140	敌人资料	打倒3只シュリンボリン
156	敌人资料	打倒4只バットンリング
158	敌人资料	打倒4只シャットカウンター

可在任务流程中获得的磁碟

007	重要文件	ファイルA（最后的长方形的空洞中的某个宝箱里）
024	电子妖精	シルピィ（宇宙船外部隐藏在管道下的垂直洞穴中）
037	电子妖精	クリフ（宇宙船入口处附近）
050	电子妖精	マーヤ（最初遇到シャットカウンター的地点左边的房间）
101	能量水晶	100EC（最初遇到シャットカウンター的地点上边的房间）
111	敌人资料	オメガ（最后长方形的空洞中下方的宝箱中）

058	电子妖精	ビーナイブ（和5楼右上方炮台处的抵抗组织成员对话）
092	电子妖精	エチューン（和セルヴォ对话两次）
099	能量水晶	40EC（3楼03D房间）
106	能量水晶	40EC（顶楼左方炮台的外侧）
065	同伴资料	シエル（雪儿的研究室里）
166	同伴资料	セルヴォ（セルヴォ的房间）
167	同伴资料	アンドリュー（和保健室的大妈ロニショル对话两次）
168	同伴资料	アルエット（2楼的大厅里）
170	同伴资料	ロニショル（保健室里）
171	同伴资料	ペロケ（1楼1F-A房间里）
172	同伴资料	オトリッシュ（1楼1F-B房间里）
175	同伴资料	メナート（和メナート对话两次，正确回答问题）
176	同伴资料	ピック（4楼ピック所在的房间）

可从敌人身上获得的磁碟

141	敌人资料	达到3只ヴォルケール
146	敌人资料	打倒4只ランブロート
152	敌人资料	打倒10只クロスバイン

可在任务流程中获得的磁碟

008	重要文件	ファイルB（即将到达第二批会沉入岩浆中的砖块地点前的宝箱处）
026	电子妖精	アータン（进入基地后的房间里上方）
047	电子妖精	ソロップ（从基地入口处会被岩浆浮起的平台处往上方起跳）
072	电子妖精	ブーメラス（离开クロスバイン房间后的箱子里）
073	电子妖精	クロクル（离开クロスバイン房间后沿左侧的墙壁往上跳）
102	能量水晶	50EC（进入基地后不远处的宝箱里）
114	敌人资料	ブレイジン・フリザード（放在货物上的梯子下方）

可从敌人身上获得的磁碟

079	电子妖精	キーナイト（打倒中BOSS）
159	敌人资料	打倒4只シャークシールX
160	敌人资料	达到4只シェルーノー
161	敌人资料	打倒3只アイスボン

可在任务流程中获得的磁碟

005	脚步芯片	スプラッシュジャンプ（从开始地点附近的缺口进入海中，破坏左边的墙壁）
009	重要文件	ファイルC（第一个机关正上方）
049	电子妖精	パレット（第3个机关前不远处针刺地带的立足点上）
059	电子妖精	アーチム（第一个机关后面漂浮着的立足点的宝箱里）
075	电子妖精	メットリカ（海中第一个大断层右边墙壁的凹穴中）
113	敌人资料	チルドレ・イナラビッタ（即将到第四个机关前的宝箱里）

可从敌人身上获得的磁碟

052	电子妖精	ガンブル（打坏3个レミングス的巢）
093	电子妖精	エナータ（打倒中BOSS）
131	敌人资料	打倒5只ダスロック
147	敌人资料	打倒5只レミングス

可在任务流程中获得的磁碟

012	重要资料	ファイルF(第3个摆锤附近的箱子中)
053	电子妖精	バーエイド（第3个レミングス的巢下方藏在管道后面的箱子里）
084	电子妖精	ストブール（最后传送带地带左侧的墙壁上方）
100	能量水晶	100EC（第一个レミングス的巢附近）
104	能量水晶	100EC（第4个摆垂附近）
115	敌人资料	ヘルバット・シルト（用第3个摆锤破坏天花板）

可从敌人身上获得的磁碟

067	电子妖精	イレタス（打倒中BOSS）
135	敌人资料	打倒3台ピラーキャノン
145	敌人资料	打倒11只セーメラン

可在任务流程中获得的磁碟

001	头部芯片	オートチャージ（烧掉开始地点附近房门前的大树，进入房间）
013	重要文件	ファイルG（最初出现ピラーキャノン的地方的纵向洞穴里）
028	电子妖精	モット（最初出现扔手榴弹的パンテオン附近的宝箱里）
039	电子妖精	マティック（开始地点附近房间的箱子里）
048	电子妖精	ブチット（第二个出现ピラーキャノン的柱子旁纵向洞穴的门中）
074	电子妖精	メットラス（第二次出现セーメラン的地点前烧掉挡住梯子的蔷薇）
112	敌人资料	デスタンツ・マンティスク（最初出现セーメラン地点右边，往下方前进的房间里）

可从敌人身上获得的磁碟

098	能量水晶	150EC(打倒6个ジェネレーターキャノン发射出来的小型机械)
127	敌人资料	打倒4只パンテオン・ガーディアン
138	敌人资料	打倒ジェネレーターキャノン
139	敌人资料	打倒4只アイキャノン

可在任务流程中获得的磁碟

021	电子妖精	マルティナ（离开传送带地带后左边房间的宝箱里）
030	电子妖精	キュリフ（爬上第一次出现ジェネレーターキャノン的地点处的梯子）
055	电子妖精	ピタッパ(传送带地带从下往上第2层的终点)
057	电子妖精	ビータック（第一次出现ジェネレーターキャノン的地点往左）
090	电子妖精	エイーナ（传送带地带从下往上第2层的途中）
117	敌人资料	ブリエ（离开传送带地带从下往上第2层后的宝箱里）

023	电子妖精	エルピィ（全部回答出位于2楼02D

		房间中的抵抗组织成员的问题）
107	能量水晶	500EC（回答出3楼的アンドリュー爷爷的全部问题）
116	敌人资料	クリエ（与アルエット对话两次）
169	同伴资料	イブー（和イブー对话）

可从敌人身上获得的磁碟

065	电子妖精	シュータス（打倒两只キャリビー）
089	电子妖精	ハンマーボ（打倒中BOSS）
091	电子妖精	エコーイ（打倒5只シュリンホリン）
153	敌人资料	打倒5只フロッパー
154	敌人资料	打倒5只パーブルナーブル

可在任务流程中获得的磁碟

022	电子妖精	ミルヒィ（击败中BOSS后第3个空中立足点上）
031	电子妖精	ルルフ（击败中BOSS后的空中立足点上）
085	电子妖精	ストベータ（遇到中BOSS前的宝箱里）
105	能量水晶	100EC（第一次出现キャリビー的地点后第二个空中立足点）
118	敌人资料	アヌビステップ・ネクロマンセスV世（第一次出现キャリビー的地点后的空中立足点）

可从敌人身上获得的磁碟

134	敌人资料	打倒7台タイルキャノン
157	敌人资料	打倒5只メルネット

可在任务流程中获得的磁碟

002	头部芯片	オートリカバリー（在遗迹入口前上方的凹穴中）
014	重要文件	ファイルH（遗迹中第二个分歧路线前天花板凹穴里的宝箱中）
040	电子妖精	ミヤック（遗迹最后崩坏的立足点后面）
063	电子妖精	リゼタス（开始地点上方的立足点）
071	电子妖精	ロードラス（遗迹中第一个分歧路线下面一个路线）
076	电子妖精	メットルフ（即将到BOSS房间前右侧墙壁上凹穴的宝箱里）
108	能量水晶	100EC（即将到BOSS房间前有针刺的地方后）
119	敌人资料	ハヌマシーンR（遗迹中第一个分歧路线下面的路线）

可从敌人身上获得的磁碟

128	敌人资料	打倒3只パンテオン・アクア
132	敌人资料	打倒3台ジャイロキャノン
136	敌人资料	打倒4台ヘビーキャノン

可在任务流程中获得的磁碟的

015	重要文件	ファイルI（在最初的分歧路线往上走，出门后宝箱里）
032	电子妖精	スルフ（离开水面地带的房门上方）
035	电子妖精	ベリフ（登上会掉冰柱的地带中的梯子）
066	电子妖精	マルタス（在最初的分歧路线往上走，第一个炮台上）
068	电子妖精	エネタス（从BOSS房间前的梯子落下）
109	能量水晶	100EC（从最初的分歧路线往上走，出门后不远处的上方）
120	敌人资料	ブリザック・スタグロフR（从会掉冰柱的地带处的梯子落下，宝箱里）

可从敌人身上获得的磁碟

137	敌人资料	打倒4台カプセルキャノン

可在任务流程中获得的磁碟

034	电子妖精	ユリフ（离开第一个针刺地带后墙壁的上方）
042	电子妖精	トブック（进入第二个针刺地带后左边的宝箱里）
061	电子妖精	パイッス（最后的针刺地来的上方）
062	电子妖精	デルピーナ（第一个针刺地带第4个活动立足点上方的凹穴中）
069	电子妖精	バースラス（最后的针刺地带深处下方）
070	电子妖精	セーバラス（第二个针刺地带最初出现カプセルキャノン的地点处）
077	电子妖精	メットレラ（第二个针刺地带第2个カプセルキャノン出现的地点）
110	能量水晶	100EC（刚开始部分向下的地形差中间的凹穴里）
121	敌人资料	コピーエックスMK2（刚开始部分向下的地形差下方的宝箱里）

173	同伴资料	イロンデル（回答出イロンデル的全部问题）
174	同伴资料	ドワ（和实验室门口的老爷爷ドワ对话两次）

可从敌人身上获得的磁碟

149	电子妖精	トップガビョール（打倒中BOSS）
150	敌人资料	打倒4个スネークケーブル
155	敌人资料	打倒8只モスジーロ

可在任务流程中获得的磁碟

004	脚部芯片	フロッグ（在第二个有材料传送器的地点左上角的天花板处）
056	电子妖精	ビタップ（第二次出现モスジーロ群处的宝箱里）
064	电子妖精	コータス（第一个有材料传送器的地点左上角的天花板处）
078	电子妖精	メノトロム（离开クロスパイン房间后左侧的墙壁中）
082	电子妖精	ストパーラ（第三次出现モスジーロ群处的宝箱中）
095	能量水晶	80EC（离开第一个材料传送器后）
124	敌人资料	キューピット・フォクスター（从第一次出现カプセルキャノン的地点一直往右走）

可从敌人身上获得的磁碟

046	电子妖精	コロップ（破坏5个中BOSS发射的雪球）
060	电子妖精	アーチル（打倒中BOSS）
130	敌人资料	打倒5个パンテオン・ベース
162	敌人资料	打倒3个シェルクローラー

可在任务流程中获得的磁碟

003	头部芯片	クイックチャージ（第一次出现シェルクローラー的斜坡下方左侧墙壁被雪遮住的宝箱里）
025	电子妖精	レルヒィ（第一个滑轨中段左右）
029	电子妖精	ドット（第一个滑轨上）
086	电子妖精	ストホーサ（打倒中BOSS后的滑轨上）
103	能量水晶	80EC（第二个会崩坏的地面左侧墙壁被雪遮住的宝箱里）
123	敌人资料	ゲラチャー・レ・カクタンク（打倒中BOSS后下方路线的宝箱中）

可在任务流程中获得的磁碟

010	重要文件	ファイルD（拜尔博士的资料，过关必需）
016	重要文件	ファイルJ（暗黑妖精的资料，过关必需）
017	重要文件	ファイルK（OMEGA的资料，过关必需）
018	重要文件	ファイルL（妖精战争的资料，过关必需）
033	电子妖精	ティリフ（第10个水池中）
043	电子妖精	ムラック（第9个水池的宝箱里）
051	电子妖精	クワッパ（第2个水池中）
094	电子妖精	エワーネ（第10个水池的宝箱里）
096	能量水晶	100EC（离开第10个水池后）
125	敌人资料	ヴォルティール・ビブリーオ（第1个水池上方天花板的凹穴中）

可从敌人身上获得的磁碟

088	电子妖精	ハンマージ（打倒中BOSS）
129	敌人资料	打倒4个パンテオン・フィスト
144	敌人资料	打倒6只ショットロイド
148	敌人资料	打倒5台キャタタンク

可在任务流程中获得的磁碟

027	电子妖精	ジクタン（在中段电梯大战前，破坏左侧的墙壁，隐藏房间的宝箱里）
041	电子妖精	アジック（开始地点不远处的上方）
045	电子妖精	ミウーラ（开始地点的正上方，借助敌人使用回旋拐高跳）
054	电子妖精	バーリーフ（往下的斜坡前上方某处）
080	电子妖精	サーナイト（非常接近往下的斜坡的上方某处的宝箱里）
122	敌人资料	トレテスタ・ケルベリアン（往下的斜坡途中的宝箱里）

可从敌人身上获得的磁碟

006	脚部芯片	アルティメットフット（在电子空间中击败隐将ファントム的灵魂之后获得）
142	敌人资料	打败5个クラベッガー
143	敌人资料	打败3个ヘタトリア
163	敌人资料	打败5个キャノンホッパー

可在任务流程中获得的磁碟

036	电子妖精	ウィリフ（电子空间入口处上方）
038	电子妖精	スノック（针刺地带左上方的门里，即隐将出现的房间）
081	电子妖精	テーナイト（进入针刺地带后右边的墙壁凹穴里）
083	电子妖精	ストヒーナ（离开针刺地带后往下的超常通路中）
087	电子妖精	ハンマーガ（离开针刺地带后）
180	同伴资料	ファントム（针刺地带的左下方）

044	电子妖精	マイーラ（和ロニショル对话两次）

可从敌人身上获得的磁碟

126	敌人资料	打倒5个パンテオン・ハンター

可在任务流程中获得的磁碟

011	重要文件	ファイルE（击败后半段4个BOSS后第2个宝箱里）
019	重要文件	ファイルM（击败前半段4个BOSS后第2个宝箱里）
020	重要文件	ファイルN（击败前半段4个BOSS后第3个宝箱里）
097	能量水晶	200EC（开始地点不远处的宝箱里）
151	电子妖精	ガリスニー（击败前半段4个BOSS后的宝箱里）
164	敌人资料	パイル（击败前半段4个BOSS、在离开针刺地带后的宝箱里）
177	同伴资料	ハルピュイア（第一个针刺地带最后部分天花板的凹穴里）
178	同伴资料	ファーブニル（击败前半段4个BOSS后的针刺地带后部分）
179	同伴资料	レヴィアタン（击败后半段4个BOSS后的宝箱里）

武器系统

初始武器为爆击枪（バスタ　）和Z光剑（Zセイバ　），完成序章以后和抵抗组织基地实验室的セルヴォ对话可以获得飞盾（シ　ルドブ・メラン）和反冲回旋拐（リコイルロッド）。本作中武器没有熟练度升级系统，所有武器从最初开始就可以使用蓄力攻击，Z光剑从最初开始就可以使用三连斩。蓄力时间缩短、空中回旋斩和冲刺回旋斩等招式或者能力要依靠电子妖精来实现。新增的武器反冲回旋拐的蓄力攻击可以将敌人吹飞，也可以用来破坏特定砖块或者击打特定的机关。回旋拐蓄力完毕后按住“↓”击中地面或者敌人就可以使用出高跳，跳跃高度约为普通跳跃的两倍，配合冲刺动作就可以跳到更远的地方。

本作的武器同样拥有EX技，4种武器一共有12种EX技。玩家必须以A级以上的评价击败BOSS才能够获得他们的技巧。（B级以下的评价时BOSS不会使用EX技，因此无法获得。）EX技在ZERO装备特定的身体芯片（类似前作中的属性芯片）使用特定武器的蓄力攻击时（剑系EX技为指令输入型）就会自动发挥效果。（需要事先在状态菜单中装备EX技。）

以下是EX技列表。

招式名称	使用武器	身体芯片	使用方法	使用效果	[illegible]对象
反弹镭射	爆击枪	所有属性	装备同属性枪系EX技时使用不可	发射击中墙壁或者地面能够反弹的镭射光线	COPY X MK2
V字射击	爆击枪	雷	蓄力攻击	发射上下两个方向的雷弹	ヴォルティール・ビブリーオ
爆发射击	爆击枪	火	蓄力攻击	在着弹点附近引发火属性爆发	フレイジン・フリザード
寒冰飞箭	爆击枪	冰	蓄力攻击	向正前方发射3发冰箭	ブリザック・スタグロフR
烈风击	Z光剑	任何属性	冲刺中光剑攻击	对正前方进行突刺攻击	トレテスタ・ケルベリアン
落碎牙	Z光剑	任何属性	跳跃中↓+光剑攻击	对正下方进行突刺攻击	ヘルバット・シルト
		推荐雷属性	（装备雷属性芯片时可沿地面向左右发射雷属性光弹）		
天裂刃	Z光剑	任何属性	在地面时↑+光剑攻击	向正上方进行突刺攻击	ハヌマシーンR
		推荐火属性	（装备火属性芯片时上升距离和攻击范围会变广，攻击附带火属性）		
斩影弹	Z光剑	任何属性	在地面时↓+光剑攻击	向正前方一定距离发射冲击波	チルドレ・イナラビノタ
		推荐冰属性	（装备冰属性芯片时冲击波增大，可以贯穿全屏，同时附带冰属性）		
千裂斩	反冲回旋拐	任何属性	连打回旋拐攻击键	向正前方打出广范围的连续攻击	デスタンツ・マンティスク
魂之光弹	反冲回旋拐	任何属性	↑+回旋拐蓄力攻击（空中可）	向正上方打出光弹，分裂成4发落下	キューピット・フォクスター
		推荐火属性	（装备火属性芯片时光弹落下后会在地面形成4个连续燃烧的小火堆）		
疾行神盾	飞盾	任何属性	蓄力攻击	发出沿地面滚动的飞盾，移动一定距离后返回	アヌビステップ・ネクロマンセスV世
		推荐雷属性	（装备雷属性芯片时飞盾滚动过后的地面会残留有电光，可连续攻击）		
护身神盾	飞盾	任何属性	↓+飞盾蓄力攻击（空中可）	以ZERO为中心盘旋4周	グラチャー・レ・カクタンク

评价与代号 Score & Codename

每当第一次通过某个关卡的时候，游戏就会根据玩家的表现给予一个评价，同时会给予一个称号。评价界面各项目请参看下表。

评价项目	相关内容
任务达成率	最高为100%，满分20点
关卡完成时间	满分20点，根据各关卡长度不同要求也不同
杀敌数量	满分15点，根据各关卡长度不同要求也不同
所受总伤害值	满分15点，受伤越少点数越高
死亡次数	满分15点，不死亡过关点数最高
使用妖精（F）	满分15点，不使用融合型妖精点数最高
总和点数	满分100点，上述6项评价的合计
平均点数	满分100点，本关总和点数与上一关平均点数的平均值
战斗等级	根据平均点数给出的评定，最高为S
代号名称	根据玩家游戏过程中的表现给出的特殊评价，最高为“神”

P.S.

除了少数关卡外，大部分关卡的任务达成率评价只要顺利通过即为满分。

使用妖精（F）的评价点数比较特殊，使用融合型妖精过多时不仅无法取得15分的加分，还会被倒扣分数。使用2级妖精每个扣10分，1级妖精则为5分，没有育成的妖精则扣1分。

以下是代号的列表

代号名称（标准）的前半部分，通常和评价的内容相关

代号名	中文译名	达成条件
イダテンの	韦驮天	关卡完成时间评价为20点
ハヤテの	疾风	关卡完成时间评价为18或19点
ドンソクの	钝足	关卡完成时间评价为0点
レイケツの	冷血	杀敌数量在规定数量的1.675倍以上
ムキズの	无伤	所受总伤害值评价在14点以上
キズダラケの	遍体鳞伤	所受总伤害值评价在5点以下
フジミの	不死身	死亡次数评价为15点（不接关）
カンゼンシュギの	完美主义	任务达成率评价为20点
ウラギリの	背叛	任务达成率评价为0点

代号名称（标准）的后半部分，和武器使用次数相关

代号名称	中文译名	达成条件
センシ	战士	不满足以下任何条件（初始代号）
ガンマン	枪手	爆击枪使用率在70%以上（连续击中敌人一两次）
シューター	神枪手	爆击枪使用率在70%以上（连续击中敌人三四次）
スナイパー	狙击手	爆击枪使用率在70%以上（连续击中敌人五次）
ケンシ	剑士	Z光剑使用率在70%以上（连续击中敌人一两次）
ケンキャク	剑客	Z光剑使用率在70%以上（连续击中敌人三四次）
ケンセイ	剑圣	Z光剑使用率在70%以上（连续击中敌人五次）
スタッパー	棍使	反冲回旋拐的使用率在70%以上（连续击中敌人一两次）
ペネトレイター	棍术高手	反冲回旋拐使用率在70%以上（连续击中敌人三四次）
ロッドマスター	棍术大师	反冲回旋拐使用率在70%以上（连续击中敌人五次）
リッパー	斩首者	飞盾使用率在70%以上（连续击中敌人一两次）
スラッシャー	屠杀者	飞盾使用率在70%以上（连续击中敌人三四次）
シールドマスター	飞盾达人	飞盾使用率在70%以上（连续击中敌人五次）

P.S.

所谓武器使用率，计算的是每种武器得点（基本得点+3）与所有武器得点总和的比率

所谓得点，武器每击中敌人1次就能够获得1点。在敌人进入受创无敌时间时集中对手同样能够获得点数，除此以外所有不造成伤害的攻击都不会得点。

达成特定条件才可获得的特殊代号名称。

代号名称（特殊）	中文译名	达成条件
ユウシャ	勇者	连续取得一两次S级评价
エイユウ	英雄	连续取得三四次S级评价
キュウセイシュ	救世主	连续取得五六次S级评价
ゴッド	神	连续取得7次以上S级评价
ディスクコレクター	磁碟收藏家	通关时收集齐全部180张秘密磁碟
エルフキラー	妖精杀手	通关时使用妖精（F）的评价总和为−31点一下
エルフコレクター	妖精收藏家	通关时收集齐全部电子妖精
エルフブリーダー	妖精育成师	通观时让全部妖精完全成长

P.S.

勇者到神这一系列S级代号没有前半部分。

妖精系代号中，“妖精”为代号的前半部分，因为达成方法特殊，所以被分在了特殊称号类型中。

通向神之路的究极攻略·改

有了之前详细的系统解说以及电子妖精列表，相信玩家对这款游戏的认识已经比较深刻了。现在我们就开始关卡的攻略部分。游戏中ZERO的最高级别代号是“神”，为了达成这个目标，反复不断的尝试是非常必要的。而本攻略以图片为核心，主要介绍各个关卡中的难点以及BOSS的行动方式，目标是带领大家达成“神”的称号，堪称究极的攻略！不过，由于篇幅的限制，一些很细节的东西只能放到下期的补完研究中去了，敬请原谅！

本攻略会放出各个BOSS绝大部分招式的出招画面，虽然只是静止图片，但是相信各位玩家还是能够从中发现一些破解BOSS招式的方法的。

在开始攻略前要再一次提醒玩家，攻略评价只会发生在ZERO第一次进入该关卡并击倒BOSS的那一次游戏中，所以必须以获得好评价为优先。至于隐藏要素的探索，可以放在完成任务后，因为每个地区都是可以重新进入的！（最终BOSS处除外）

序章　堕天的宇宙船

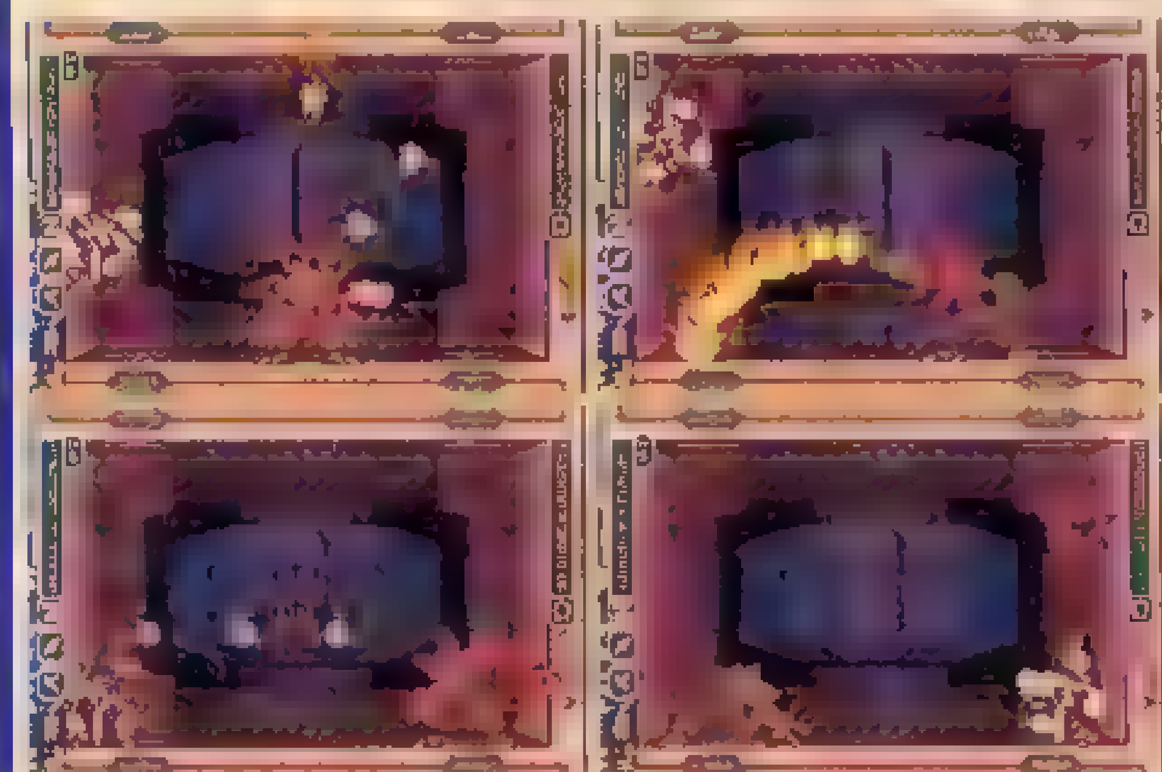
本关关卡完成标准时间为130秒，必要杀敌数量为20。（标准时间指的是在评价画面能够得到满分20点的最长时间限制。而必要杀敌数量则是指每关取得满分15点杀敌数量评价的最低要求。）



▲妖精战争破坏神　究极机人　OMEGA

1-A　阿格尼斯火山基地

本关关卡完成标准时间为220秒，必要杀敌数量为40。



▲拜尔八审官　曼荼罗火碎龙　ブレイジン・フリザード。

1-B　海上高速公路遗址

本关关卡完成标准时间为220秒，必要杀敌数量为25。

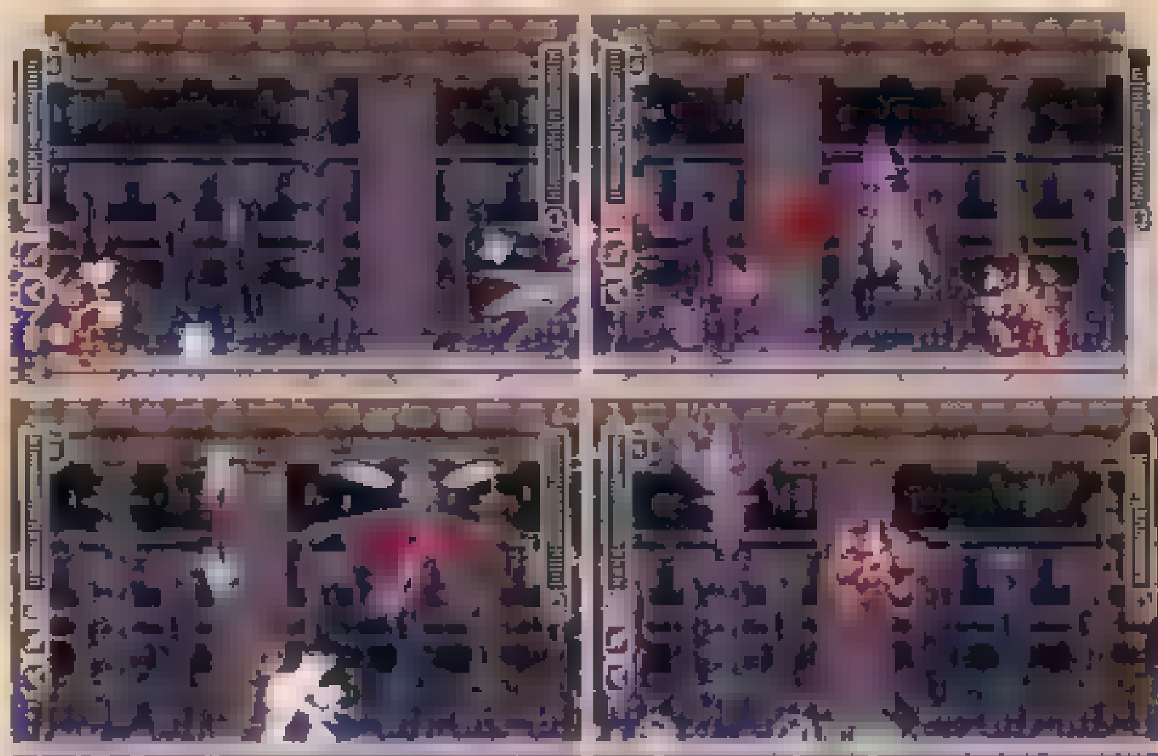
要抢在对手之前探索分散在海底的机关，这样就能够降低海面的水位，从而降低对手的速度。



▲拜尔八审官　冻葬之死兔　チルドレ・イナラビッタ。

1-C　兵器再生工场

本关关卡完成标准时间为210秒，必要杀敌数量为50。

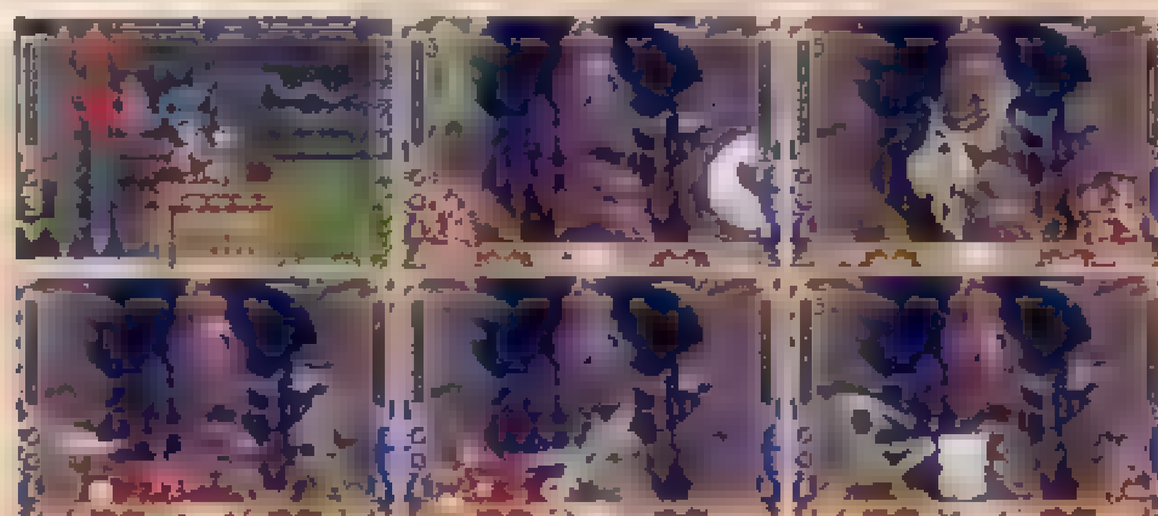


▲拜尔八审官　神死恸隙　ヘルバット・シルト

1-D　旧居住区

本关关卡完成标准时间为240秒，必要杀敌数量为40。

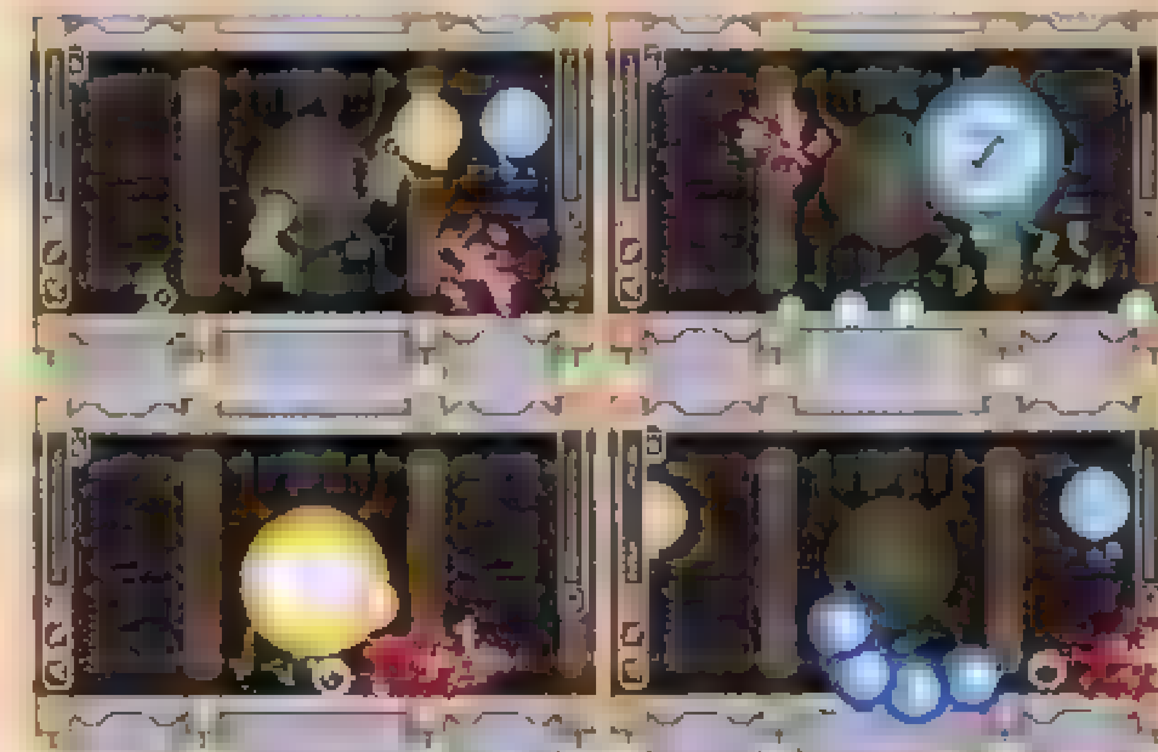
本关中可以得到一个后备的能量背包，在危急时刻可以用来回复ZERO体力。在第一次遇到会扔手榴弹的敌人的地点，站在高处往那种敌人的头顶上跳，然后用回旋据的高跳往上方跳跃，这样就可以到达放置能量背包的地点了。



▲拜尔八审官　杀刃祈祷师　デスタンツ・マンティスク

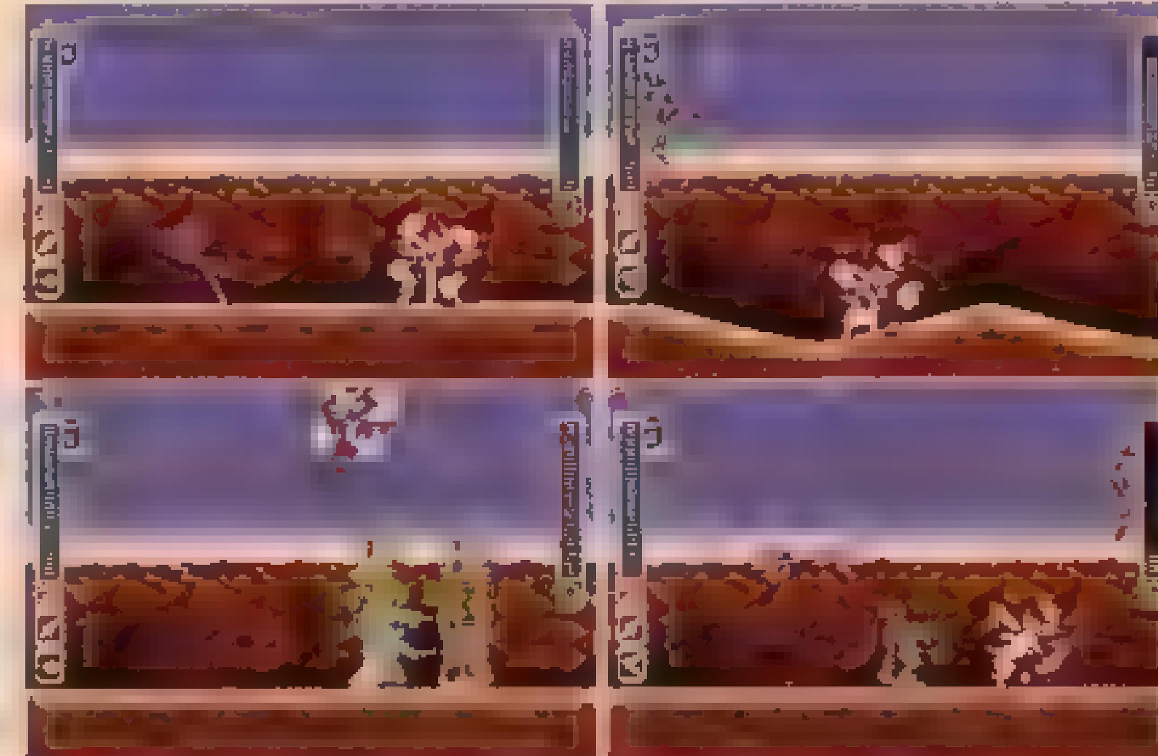
中场　导弹工场

本关关卡完成标准时间为200秒，必要杀敌数量为45。



2-A　夕暗的沙漠

本关关卡完成标准时间为200秒，必要杀敌数量为45。



▲复活之法老王　アヌビステップ・ネクロマンセスV世

2-B　安那垂之森

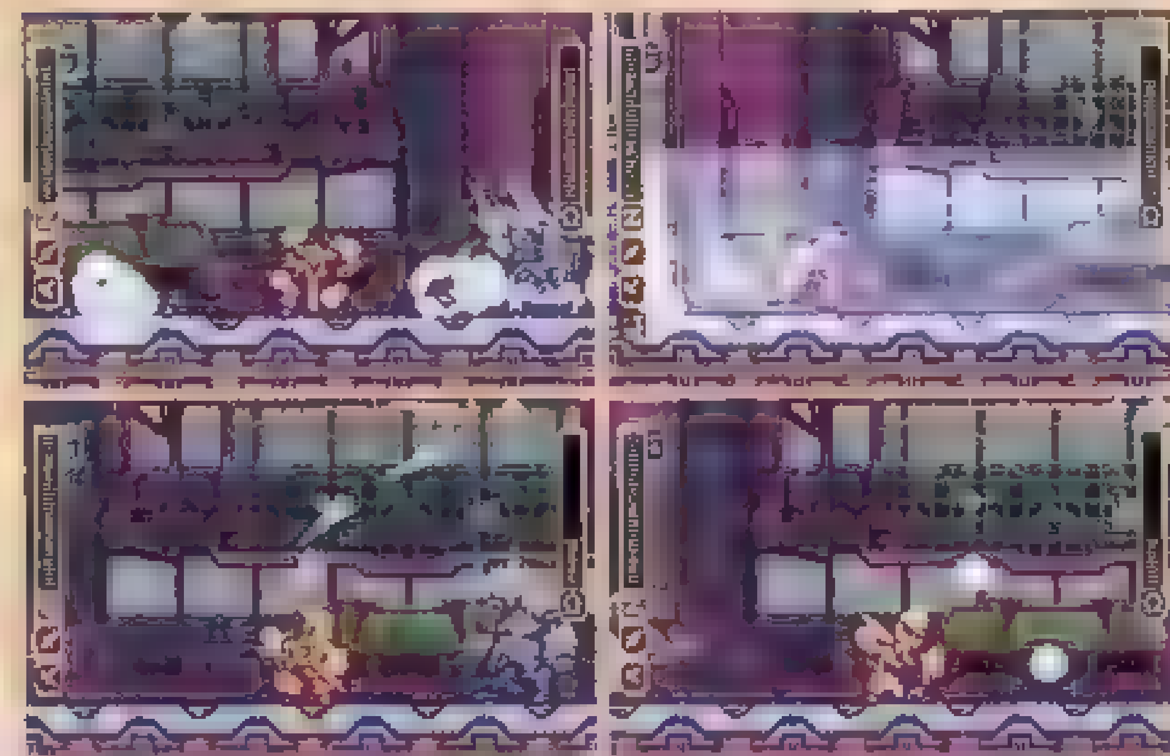
本关关卡完成标准时间为200秒，必要杀敌数量为50。



▲烈火猿魔神　复活之铁疯王　ハヌマシーンR

2-C　冰之前线基地

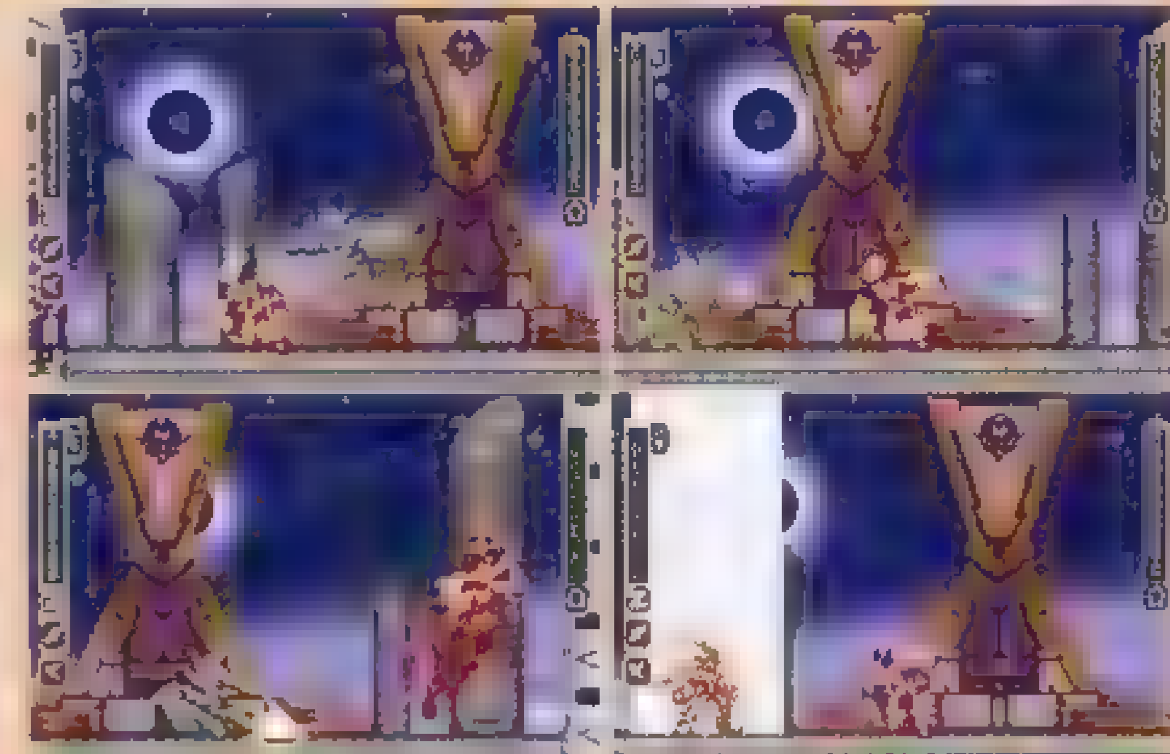
本关关卡完成标准时间为180秒，必要杀敌数量为30。



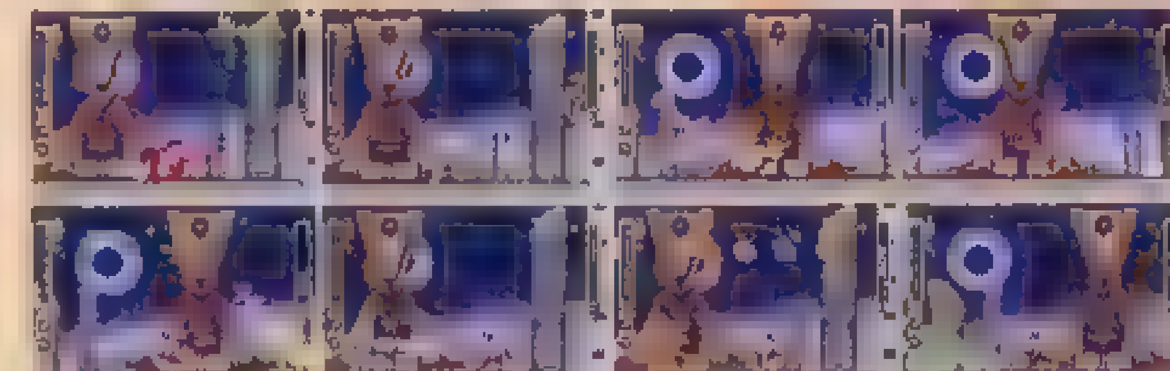
▲寒冰牛魔神　复活之冰霸王　ブリザック・スタグロフR。

高潮　X-2区域

本关关卡完成标准时间为270秒，必要杀敌数量为35。



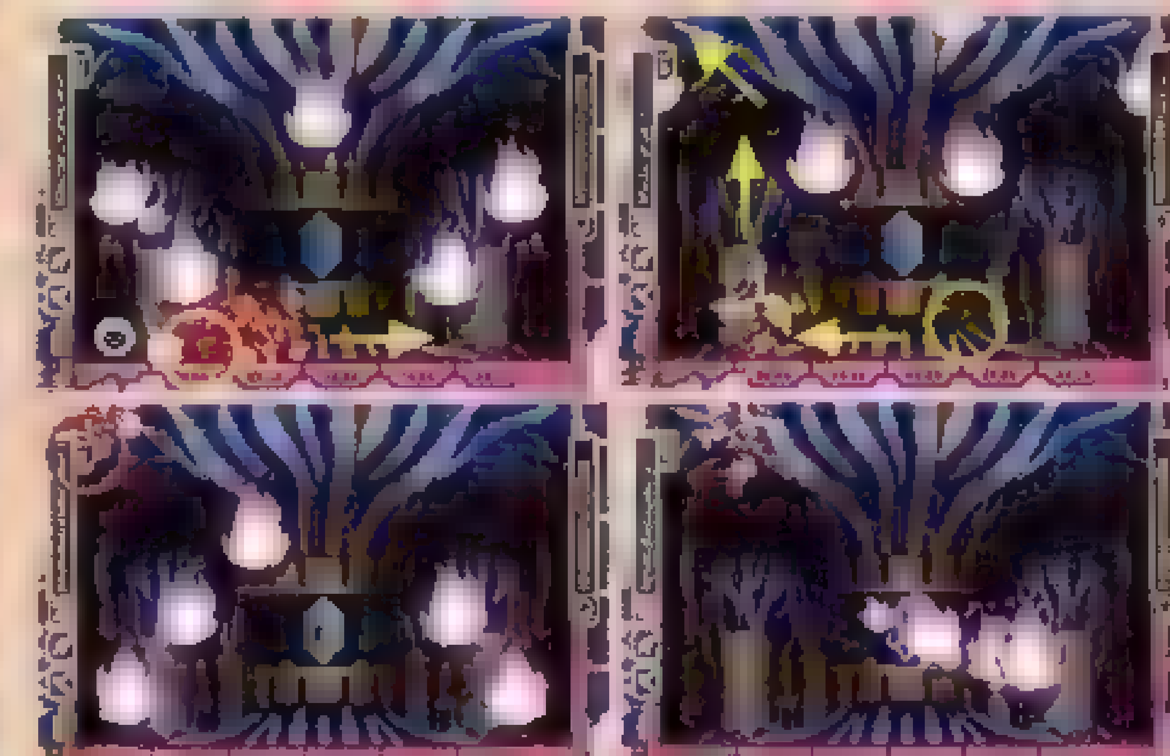
▲如同一代中一样，COPY X可以自由转变属性，从而使得其招式发生一定的变化。在COPY X换属性时，将自己变成与其相克的属性，虽然不能造成特别硬直时间以及大伤害，但是可以减低伤害值。



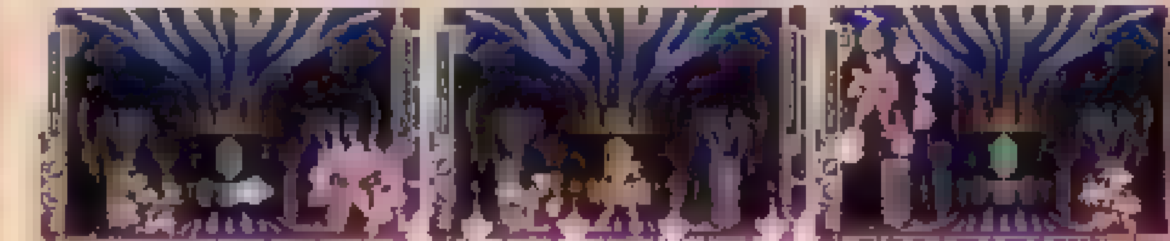
▲上面一排图片分别是无、冰、火、雷属性下BOSS爆击枪的普通攻击，下面一排图片则是相同属性下爆击枪的蓄力攻击。

3-A　能量设施

本关关卡完成标准时间为340秒，必要杀敌数量为40。



▲以上为BOSS使用狐火分身术时成功闪避的正确路线。



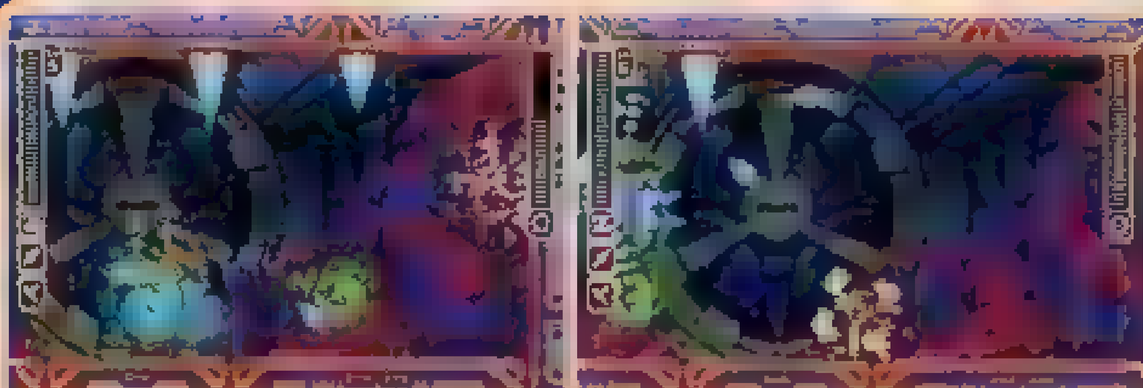
▲拜尔八审官　百念之狐毒　キューピット・フォクスター

3-B　雪原

本关关卡完成标准时间为180秒，必要杀敌数量为30。



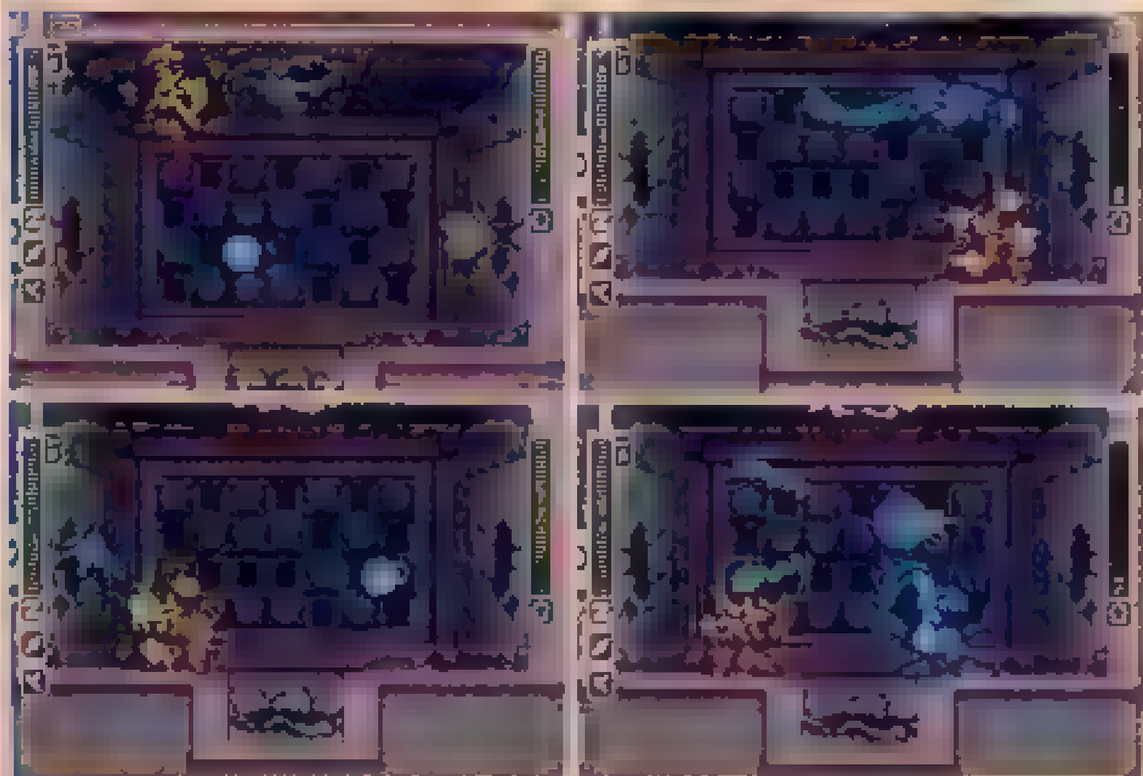
▲作为BOSS来说，其行动十分迟缓，非常适合利用格斗系武器的蓄力攻击打游击战。配合火属性攻击，要想在最短时间内击败他并不是什么难事。

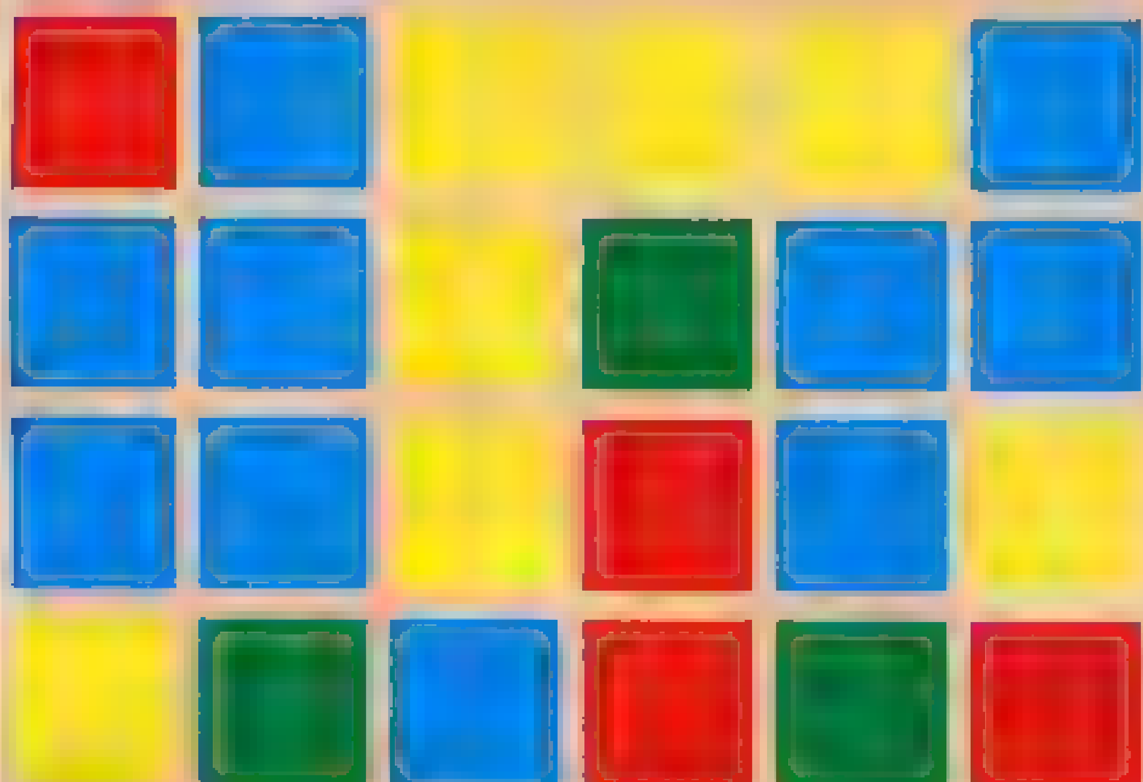


▲拜尔八审官 超球冰霸王 グラチャー・レ・カクタンク。

3-C 被水淹没的图书馆

本关关卡完成标准时间为260秒，必要杀敌数量为25。





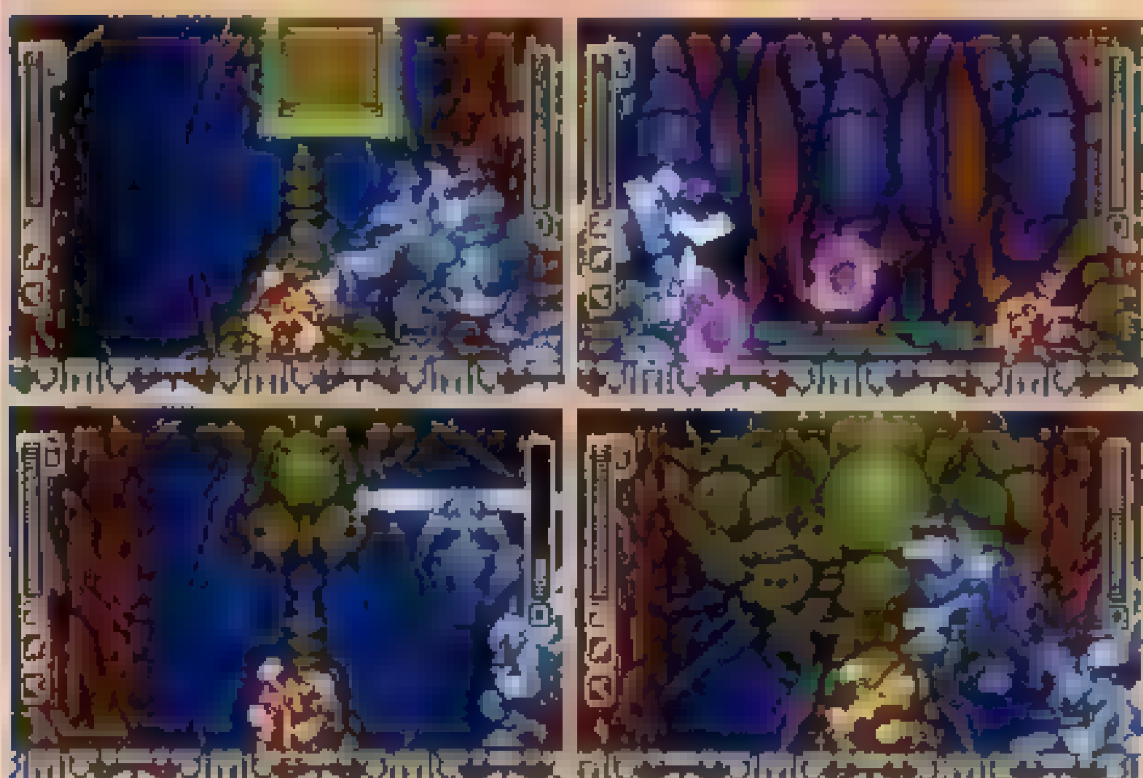
▲拜尔八审官 能量雷神 ヴォルティール・ビブリーオ

大门颜色排列图。

▲这一关的主要目的是找到4个记载着重要文件的磁碟。流程的第一部分有很多小水池，每过一段时间池水就会带电，所以不能总是待在水中。需要收集的磁碟一共4个，分别藏在本关最后的24个房间中。在中途的图书馆管理电脑前可以查看到每个磁碟所在的房间大门。（每次游戏时都是随机变化的。）记下大门颜色排列的特征，在正确的房间里收集到全部磁碟后BOSS就会出现。一定要一次成功因为每走错一扇门就会降低2点任务达成率评价。

3-D 巨大升降梯

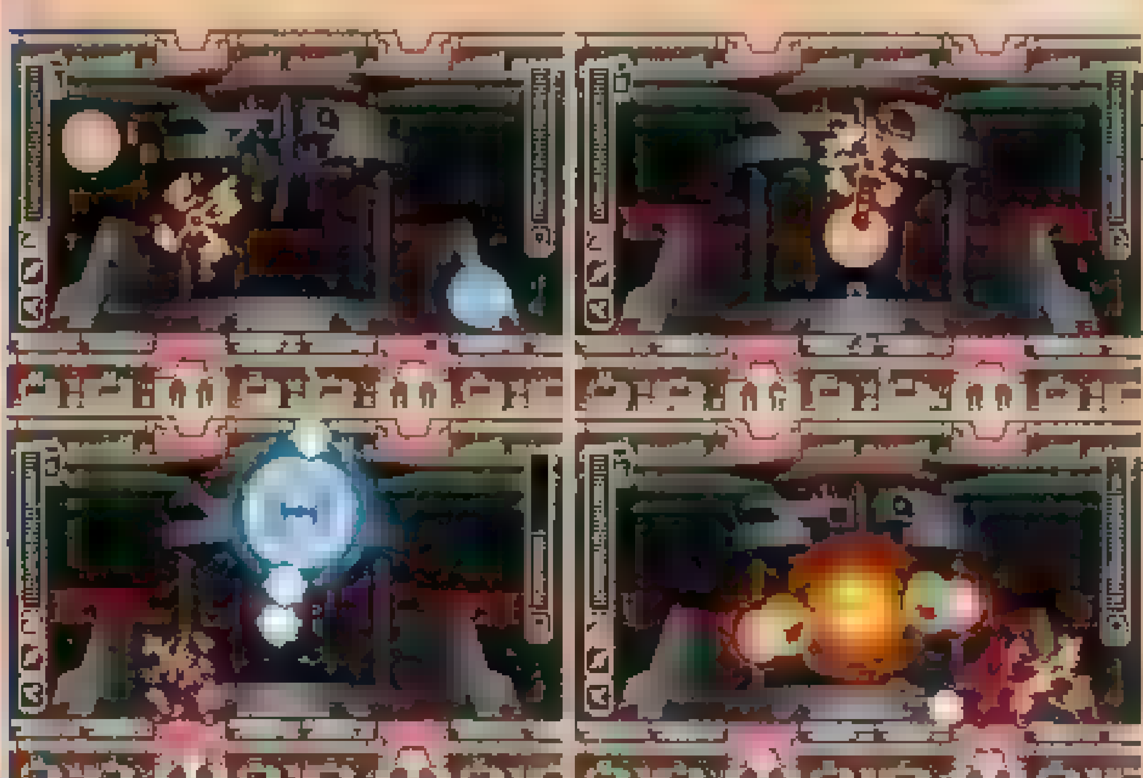
本关关卡完成标准时间为300秒，必要杀敌数量为80。



▲拜尔八审官 咬哭的守护 トレテスタ・ケルベリアン。

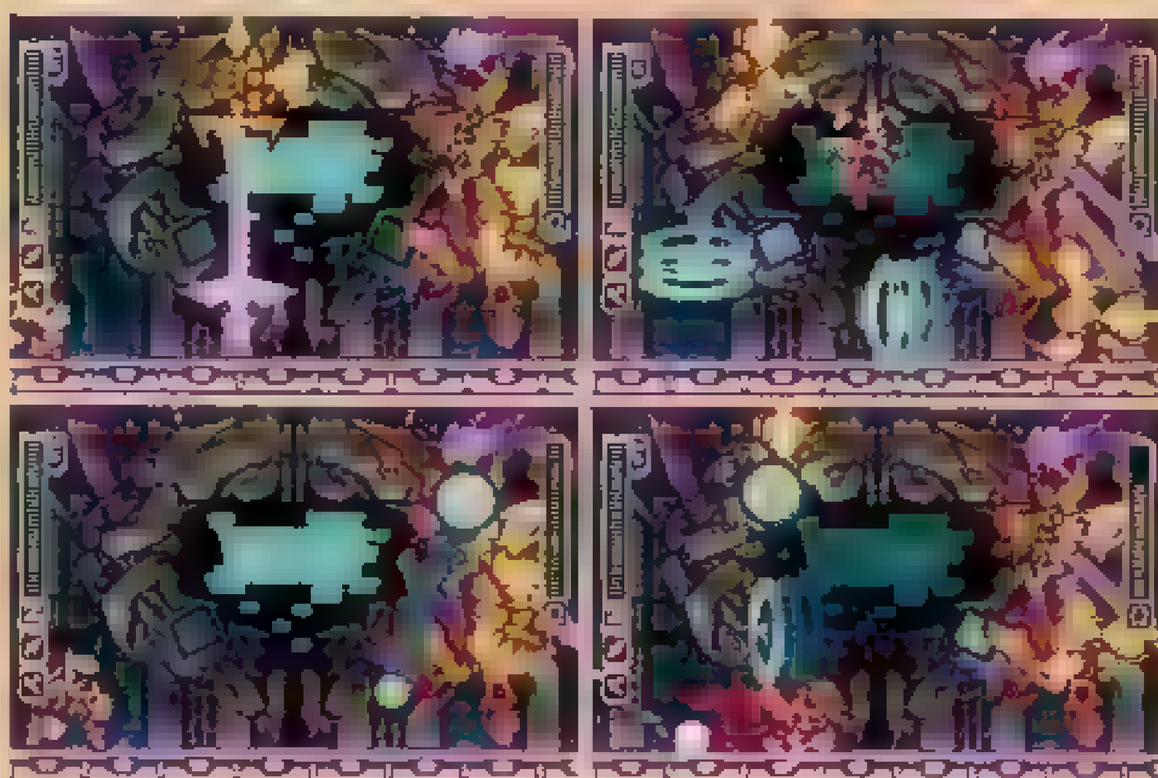
尾声 阿卡迪亚・地下层

本关关卡完成标准时间为250秒，必要杀敌数量为40。



终章 废弃研究所

本关关卡完成标准时间为700秒，必要杀敌数量为35。



▲OMEGA 第一形态



▲OMEGA 第二形态

A：放出巨大的光球，一旦被其击中就会造成连续伤害，要多利用二段跳或者回旋拐高跳回避。

B：放出一串具备一定追尾能力的光束。需要利用二段跳在空中变向来引诱光束向不同的方向前进。

C：从眼部放出激光，在落点处引发小范围爆炸。只要避开着弹点就不会受到伤害。

D：超级光束炮，分为上段和中段两种。上段攻击只要不在空中就没有问题，下端攻击需要用冲刺闪避。

▲决战时所面对的最终BOSS居然就是ZERO自己！原来，现在的ZERO所使用的身体只不过是一个廉价的复制品，他自己的身体则被拜尔博士改造成了破坏神OMEGA。现在ZERO所面临的决择就是，破坏自己的原始身体为这个世界取回和平，或是向邪恶的拜尔博士摇尾乞怜以保全一个早就不属于自己的躯壳。ZERO最后的选择是……

Origin Body Zero

A：三连斩，性能和ZERO的招式一样，一般只会在近身时使用。

B：蓄力斩，范围较大的斩击，使用后天花板上还会落下3块巨石。拉远距离就不会受到伤害。

C：爆击枪连射。第一发和第二发皆为中段的射击攻击，第三发是用Z光剑砍出的剑光。用回旋拐高跳或者冲刺二段跳可以避过。

D：天裂刃，向前方高速突进后接续升龙斩，要在BOSS从中距离突然接近时预先闪避。

E：烈风杀，跳到半空中向四周发出扩散型的剑气。

F：落凤破，站在原地以拳捶地，向四周打出数团斗气。

G：落凤破・改，站在原地以拳捶地，以自己身体为中心，向正上方打出大范围斗气。

H：出现几率很低的乱舞剑技。从近身处小跳接近，防不胜防。攻击时先施以三连斩，然后追加上方斩和下方斩，最后以升龙斩结束。同样要求一直和BOSS保持足够的距离。

隐藏要素

一周目通关追加困难模式。进入方法是在标题画面按住L键选择"はじめから"开始新游戏，进入游戏时可以听到特殊音效，ZERO的颜色也会变成黑色。困难模式中ZERO的主力武器Z光剑不能使用三连斩和蓄力斩，爆击枪只能实现一级蓄力。除此之外，在游戏中ZERO也无法使用任何电子妖精，也不会得到BOSS的EX技，除了阿卡迪亚・地下层这一关卡外，其他关卡中也不会出现电子空间。

以收集齐全部秘密磁碟的状态完成一次游戏，这样就会开启究极模式。进入方法是在标题画面按住R键选择"はじめから"开始新游戏，进入游戏时可以听到特殊音效，ZERO的颜色也会变成深红色（《洛克人X》中ZERO的标准色）。究极模式中ZERO会在游戏的开始时就拥有最强的状态：拥有所有头部芯片、部分脚部芯片（包括究极脚部），HP直接为最大值（相当于使用了全部提升HP的F型妖精，但是不会降低评价），所有提升武器威力的妖精也会直接发生作用（同样不减评价），直接拥有两个后备能量背包（在游戏中能够取得更多背包），直接拥有所有妖精（已经产生效果的除外）。因此，究极模式并不是难度最高的模式，相反可以当成简单模式来看。在究极模式中不会得到秘密磁碟，因为所有的磁碟从一开始就已经处于完全解析的状态中了，只要直接在塞尔沃博士处察看就可以了。在究极模式中ZERO可以使用搓招式输入方式来直接发出蓄力攻击（并不影响蓄力攻击的正常使用）。以下为大家列出全部出招方式。

爆击枪（一级蓄力）	↓↘→
爆击枪（二级蓄力）	↓↘→↓↘→
Z光剑	→↘↓
反冲回旋拐	→↓↘
飞盾	↓↘→

一周目通关后，在标题画面会追加"ミニゲーム"选项，当中为各种迷你游戏。最开始只有ZERO的小游戏。无论在哪种模式中以S级通关就能获得雪儿的小游戏，将困难模式通关则可以获得COPY X的小游戏，以S级完成究极模式追加四天王中斗将和妖将的游戏。在使用GBA专用的读卡器e，与对应的卡片后，在这里还会追加其他四天王的小游戏。

攻略透解 Guide Through

文：邪魔天使

新天魔界 IV Generation of Chaos ジェネレーション オブ カオス IV™

新天魔界 混沌时代IV	IDEA FATORY	SLG
PS2 新天魔界 ジェネレーション オブ カオスIV	2004年4月22日	日版
233KB 以上		日元
限定版 8800日元		

从《鬼魂力量》到《混沌时代》，这个系列不知道已经出过多少代了，记得当年它推出时，明眼的玩家一眼就能看出它是在模仿当年的人气SLG《光之力量》。就在当年它效仿的那个《光之力量》的续作已经杳无音讯之时，这个原被认为不过是个模仿作品的系列居然顽强地生存了下来，并且拥有了一个固定的玩家群，而且近年来这个玩家群还有扩大之势，不仅让人感叹世态炎凉以及佩服IDEA FACTORY的精明之处。每次玩这个系列都会觉得这个系列在进步，而且个人感觉这次的《混沌时代IV》是历来最好的，不仅是内政、探索还是战斗，都达到了历代最高的水品。特别是战斗，虽然这次的战斗一开始有点拖慢，但武将那种以一当十、反败为胜的爽快感却是发挥得淋漓尽致。现在就让我们一起去征服那块消失的大陆吧！

操作简介

十字键／左摇杆	项目选择、光标移动（大地图）、光标移动（战斗时）
○	项目决定（大地图、战斗）
×	项目取消（大地图、战斗）、将光标停在武将身上（战斗时）
△	详细表示（大地图）、将光标停在武将身上（战斗时）
□	详细表示（大地图）、将光标停在武将身上（战斗时）
R1	项目切换、数值的增加（大地图）、拉远视角（战斗时）
L1	项目切换（大地图）、视角对象武将切换（战斗时）
R2	项目切换、数值的减少（大地图）、视角对象武将切换（战斗时）
L2	项目切换、视角位置变更（战斗时）
START	跳过动画（大地图、战斗）

系统介绍

游戏画面的看法

左上角是全势力的略缩图，蓝色表示的是己方势力，而红色表示的是敌方势力。略缩图下方是年份表示。年份表下面的方框里显示了当前月份以及后3个月的天气情况，千万不要小看了这个小小的天气预报表，因为各种兵种在不同天气中的能力是有加成或减少的，如果遇到不利天气那么拥有那种士兵的武将就要小心了。

画面右上方那一根横条的最左边显示的是行动次数，当行动数到0时就不能进行某些操作，比如移动等。行动次数旁边是各势力的行动顺序，每个势力都有自己的一个旗帜，查看势力很方便，在地图画面按下△键就会显示势力的旗帜；另外，玩家操纵的那个势力的旗帜下面用了一个"P"来标明。势力表旁边就是昼夜显示，这个也很重要，有的兵种擅长白天战斗有的则是夜晚，特别是骷髅骑士（ボーンナイト）和吸血鬼（バンパイア）这些擅长夜晚战的兵种，白天和夜晚完全就是两个样！

地图上蓝色的势力点是城堡，而褐色的则是类似于小城镇的地方。城堡的商业值上升之后城里卖的道具数量会就会增加，而城堡和小城城壁增加了之后参加战斗的队伍数量也会增加。

蓝色五角星的地方就是要塞，一般而言，要塞都处于交通枢纽地区，如果势力的前哨地带有几个强一点的武将把守的话，那么尽可将守护边疆的事情交给他们，后方的一些能力不行的武将就去探索和搞开发吧。另外，武将在移动时如果两个以上的武将重合在一起就会搭个小帐篷，很可爱。(^_^)

地图上的高塔是可以进行探索的，同样，洞窟也是可以探索的地方。探索可以发生事件，要么是有同伴加入要么是找到道具，其中以蓝色宝箱的道具比较珍贵。另外，剧情人物（一般而言剧情人物要么有禁咒，要么有那么几招必杀有动画）探索这些地方发现道具的可能性比较高，其余的就要看知性和运气了。

地形



游戏中的地形有5种，将光标移到城镇上在显示的城镇资料中就会看到城镇的地形，而相应的，它周围的地形也是一样的，当然除了那些地形的交界处之外。地形可以从颜色上就能区分出来，淡绿色的是平地，深绿色的是森林，土褐色的是岩场，蓝色的是水边，而淡黄色则是砂场。熟悉地形在游戏中同样很重要，因为这直接关系到兵种是否适应在这种地形上战斗。除了这些地形之外，游戏还有一些白色的圆形地形，这就是未开发的地形，对其进行开发的话可以打通道路。

基本操作

指示

最基础的指令，很多指令都是由它开始的。

选择"指示"后将光标移到我方城镇、据点、洞窟或高塔处就会出现以下选择：

移动：选择武将移动到想去的地方，每个武将的移动力不等，（少的4格，多的有7格！）另外遇到某些地形，如砂场、水边等地方还会减移动力。移动力高的武将当属鸟人，转职过后移动力还增加1格到7，再加上鸟人中不乏强者，所以可谓最强机动部队。要注意的是，如果途中有敌人挡着路的话，是不能跳过敌人的，要将所有敌人击败后才能继续往前走。另外，当城镇的商业值达到5时就会出现飞空艇，但要注意的是飞空艇只能在两个商业值都达到5的城镇之间使用，哪怕有一个是5有一个是4也不行。移动时按下○键可以加快移动速度，飞空艇状态下则是加快飞行速度，非常实用的操作。

另外，正在实行内政（比如建筑和投资）和行动完了的武将是不能移动的

徵兵：征集士兵。方向键上下是选择补充士兵的数量，R1是征满兵，而R2则是卖掉全部士兵。在徵兵状态下按△是看武将和兵种的能力。

开发：对城镇和城镇周围的地形进行开发，开发可以开发那些为未开发的白色圆形空地，以打通道路方便移动。另外开发可以更改城镇以及城镇周围的地形，以有利于自己手上的兵种，比如手上的武将都是以水兵为主的话，那么就把城池修成"水边"属性的吧，这样有利于战斗。

忠义：提升武将忠诚度的指令。"赏与"是用金钱提升忠诚度，给的钱越多成功率越高；"道具"是用道具提升同伴武将的忠诚度，道具不同成功率也不同。另外，每个武将都有自己的"爱好道具"，这些道具旁边都有一个向上的红色箭头，有这些剪头的道具成功率会提升10%。

政治：政治分为"筑城"、"投资"、"同盟"3个指令，"筑城"就是提升城墙的城壁值，越高的话敌人就越不容易攻下来；"投资"是用来提升商业值的，商业值提升后城镇收入会增加。另外，刚才说过，到5的话还可以开设空港，可以直接飞到另一个商业值是5的城镇。要注意的是，利用飞空艇移

动只能是褐色的城镇之间的移动，而不能直接飞到蓝色的城堡里。后期的调兵遣将多是利用飞空艇了，所以城镇的商业开发尤为重要！“同盟”则是与其他国家暂时结为盟友，这样一来它就不会来进攻你，那么你就可以用这段时间进行发展，不过结盟是有成功率的，成功率高低还要看魅力如何。

探索：探索可以说是游戏中最终要的指令之一，探索可以找到道具、可以找到钱、可以找到武将。另外，在特定地点探索的话还会发生特殊剧情并找到一些特殊的强力武将，所以探索是绝不能忽略的，特别是游戏初期武将不够时，探索还是增加城壁值和增加商业值的有利手段。在洞窟和塔里探索有可能找到道具，有可能发生战斗，还有可能发生事件找到特殊武将（都是能力超强的家伙）。还有一点要注意的是，除了那些剧情人物（剧情人物的人物旁边会有一个R表示），探索的人会有一定几率失踪，与“解放”不同，探索中失踪的人就好似人间蒸发了一般，再也找不回来了。



捕虏：查看手中俘虏的人，在路上只能看捕虏的能力和解放或处刑，只有在据点的时候才能对捕虏进行说得。说得是有一定成功率的，魅力越高的话说得成功率也就越高。看到自己中意的武将时最好先记录一下，然后进行说得，没说得成功就读记录，直到说得为止。当然，那些大众脸的武将就看自己的喜好了，看不惯就处刑吧。另外，如果将俘虏带在身上，那么捕虏的忠诚度会随着时间的流逝而减少，到0的时候说得成功率就比较高了。当然，也有些武将被击败俘虏后忠诚度就直接降为0了。

能力：查看该据点中武将的能力，按R1、L1键是在该武将的能力、兵种、装备和技的状态栏之间切换，在据点中的武将可以进行武器、防具、饰品的变更以及技的装备变更。按R2、L2键是切换武将。

领主：设定该据点的领主。

编成：编成守卫城池的武将，在城堡或城镇中一般可以设4位，而据点、洞窟的人数则是1～2人。要注意的是，即使城池里有若干武将，但没有设为防卫武将的话那么敌人是会直接占领这座城池的，到时这座城池里的武将就全成俘虏啦。

选择“指示”后将光标移到我方在移动中的武将身上，即不在据点里的武将身上时出现的选择：

移动：同上文。

忠义：同上文，也可以用金钱和道具提升忠诚度。



技：新增指令，使用技。

道具：新增指令，可以使用道具。

俘虏：跟上文相比没有了说得，只能看俘虏的能力以及解放和处刑。

能力：查看武将的能力以及所带的同伴和技，不过不能改变装备和技。

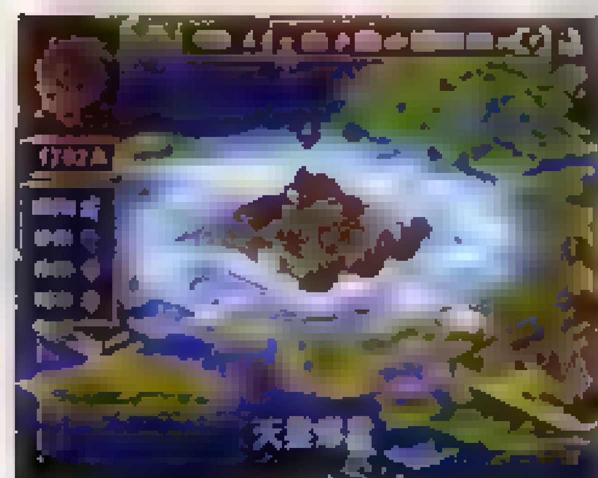
选择“指示”后将光标移到敌方城镇、据点、洞窟或高塔处就会出现以下选择：

引拔：相当于其他SLG中的拉拢敌将，“引拔”是可以说得除君主和固定武将外的所有武将的，不过“引拔”有命中率，还是老规矩，敌人忠诚度不高，自己魅力高的话，成功率就高。所以找个魅力高的角色，将他任命为军事，然后去“挖角”，这样的话成功率要高点。

贿赂：跟对己方使用的“忠义”一样，不过是用金钱和道具去降低敌方武将的忠诚度罢了，降低忠诚度后说得就比较方便了。

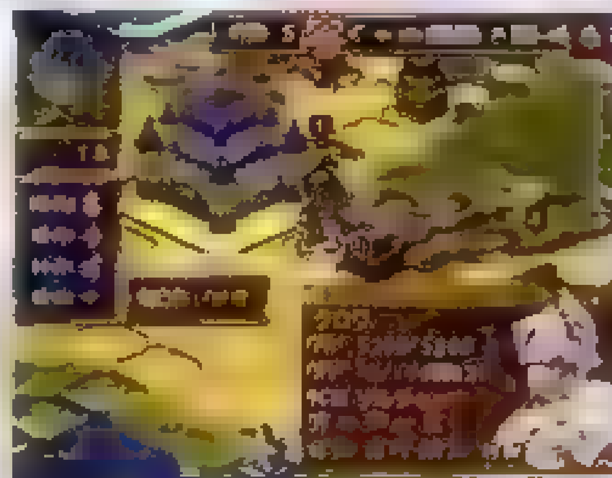
破坏：降低地方城池的城壁值和商业值，阻碍其发展，同样的，破坏也是有成功率的。

禁咒：使用禁咒对敌方城池进行攻击，每种禁咒都有不同的效果，有降低城壁值和商业值的，也有降低SP和士兵数量的。禁咒的命中率是固定，所以如果要追求效果还是要用到S/L大法。一次禁咒使用后要隔一段时间才能使用第二次，并且每种禁咒的相隔时间也不尽相同。另外，会禁咒的武将绝对是狠人，大都是些和剧情相关或者是隐藏人物之类的家伙，虽然有的潜在能力不高，但基础能力已经不错了。



能力：查看敌方角色的武将能力、所带兵种和技能等。要经常查看敌方武将的能力，看看敌方招了什么新人没有，如果够狠的话就要尽早说得过来纳为己用。

俘虏：查看敌方捕获的俘虏。



当光标停在移动中的敌人：

能力：查看敌将的能力。

禁咒：使用禁咒攻击。

一览

“一览”中的的选项也比较多，大都是总结概括性地显示目前自己势力的情况。

武将：可以看到我军全部武将的能力，还有可以对每个武将下达“命令”，特别是到了后期，我方武将太多，又不记得在哪个城的话用这个选项是很容易找到他们的。

据点：纵观我方全部据点，可以看到据点的城壁值和商业值，以及城池的收入还有武将以及防卫武将的数量，另外还可以看到俘虏的数量。在这里选择据点时，一直点〇键那么就可以直接将光标移到目的据点上，很方便。

俘虏：查看俘虏都在哪些地方，在这里还可以选择是解放还是处刑，不过使用这个指令是没有“说得”这一选项的。

兵种：相当于兵种收集，这里显示了我方手上兵种的种类。

道具：查看我方入手道具的种类。

技：查看我方入手技的种类。



买卖

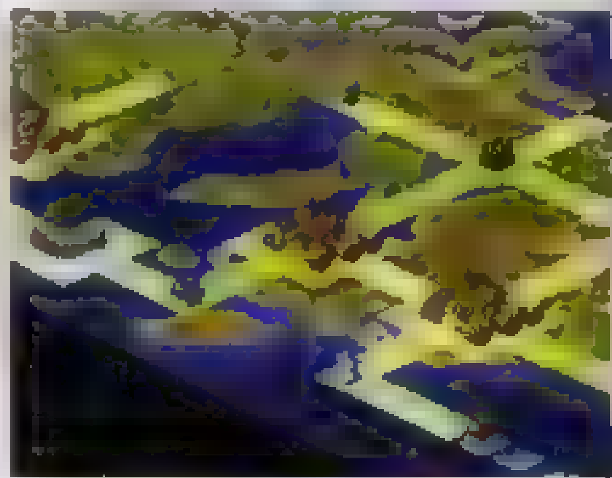
进行道具的买卖，要注意的是每个地方商店中出售的物品种类是固定不变的，当商业值上升后相应的高级物品也就有可能出现了。

人事

可以进行武将位置的调整以及决定谁当军师和解雇武将，要注意的是，解雇了的武将很有可能被敌人收为己用，所以在解雇前记得将他们身上的东西全部扒下来。

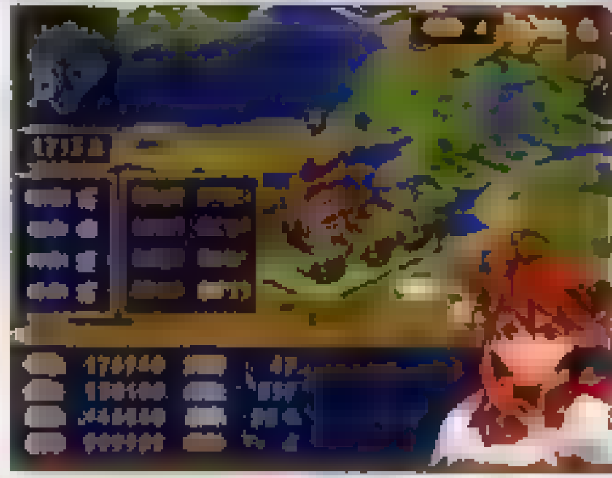
地图

一览我方和敌方的势力范围，闪着黄光的是我方区域，而闪着红光的则是敌人的势力范围。



机能

游戏的一些基本设定，第一个是是否开启振动功能，第二个是是否看战斗时的必杀动画，第三个情报报告分为“全部显示”、“全部不显示”、“只显示自军”三种，第四个是地图技的演出是否开启，最后一个是回到初始设定。



战记

最常见的记录游戏进度和读取进度。

终了

结束本月的行动。

强力武将的选拔

作为战斗的主力，武将的实力是很重要的，跟其他SLG类似，游戏中存在着经验值的设定，满100就升一级。看武将的强弱主要有以下几个方面：一、初期能力，如果一个武将初期能力很高，那么肯定是值得一用的，哪怕他的潜在能力只有可怜的5点甚至没有，最典型的代表就是狼王和那个一匹狼的海盗！二、潜在能力，初期能力不高不要紧，起码你得有看得过去的潜在能力，要不只有充当炮灰的份。一般而言，普通武将的潜在能力都是20，自己的原创武将一开始有10点的自由分配点数，再加上20的潜在能力，相当于有30点能力可加（那10点自由分配点数相当于让你免费升10级），算狠的了。除此之外，那些潜在能力有30的武将都还是值得培养的，比较特殊的是剑圣ロート，虽然他的基础能力值不高，但有高达40的潜在能力，而且一出来就带一把能力超高的圣剑，攻击型必杀虽然只有一个，但相当实用，算是一个重点培养的角色。三、必杀，一

般而言，那些必杀有动画的家伙绝对是能力不错的人，而且必杀攻击力和性能都属于超高级的。这种人有着独当一面的实力，经常是敌方士兵攻击力虽然修正到99，但还没走到我方面前就被我方主将一个必杀全灭，只剩一个光杆司令在那里了，接下来就是看一场围攻的好戏。四、兵种，武将能力一般的话那就只有看有没有好兵种了，不过这个游戏还是比较注重强者配强兵的，一般一个能力不错的武将他带的兵也差不到哪里去。个人最爱的就是女主角吉娜的姨妈克琳克琳，不仅个人数据高还有15点的潜在能力，带的又是特殊的兵种圣者（セイント？是不是觉得眼熟？对，《圣斗士》就是セイント）。另外还有一点就是，特殊人物一般出来就会带有一个パートナ （同伴），比如吉娜有凤凰巴德，葛伦的黄金鸡仔虫，还有奈特雷的那个被变成猪脸的公主等。

武将能力状态

按下“能力”首先进入的就是武将的能力数据画面，在这里可以按下、键查看他们的个人资料，当然，最重要的应该是查看他们的能力数据了。另外，如果发现人物头像下方有一个“R”形标记，则证明此人是剧情人物，在战斗是不能死亡的，一旦死亡就立即GAME OVER。

按下R1、L1可以切换到该武将的同伴、兵种、技的画面。只有部分武将拥有同伴，不过在平时战斗胜利之后，敌方角色会提出是否让他加入成为同伴的选项，选择“是（はい）”的话，那么他就会成为该武将的同伴。兵种画面中除了可以看到该兵种的基础数据之外，还可以看到它适应的地形、天气以及时间等情况，确认这些情况是战斗前必不可少的。另外，物理系兵种的攻击力看的是“力”，而魔法型兵种的攻击力看的是“知性”。技的话是可以更换的，如果找到一个垃圾武将但他的技还不错的话，大可将他的技卸下来然后将其踢掉。技是要消耗SP的，在据点里每个月会恢复SP。技一览下方是必杀技，与技不同，必杀技都不消耗SP，但要消耗必杀槽，在战斗中士兵对垒、己方士兵被击倒、敌方敌兵被击倒、武将受到攻击、武将攻击敌人都会增加必杀槽，其中以武将攻击敌人并杀死敌兵是增加必杀槽最快的方法。旁边的 NCANTATION 表示的是禁咒，游戏中会禁咒的人寥寥可数，而且会禁咒的绝对都是能力不错的家伙。禁咒下面就是俘虏的数量，要记住的是，一个人最多只能抓3个俘虏，当超过3个时就会提出是解放还是处刑，到底该怎么做那就只有看玩家自己的喜好了。

关于战斗

毫无疑问，这个游戏的最大乐趣就在于战斗。不要将这款游戏的战斗想得太简单，其实战略战术在所有S.LG游戏中都是存在的。进入战斗后可以选择阵型，每个阵形对能力都有所加成和减少，特殊武将还有特殊阵型，特殊阵型往往都比较强劲。阵型的选择与武将和兵种有着莫大的关系，如果一个强劲的武将手下带的是些防御力比较低的弓箭手，那么大可选择“背水”的阵型，这样一来弓箭手在后方远程攻击，而武将在前方杀敌兵快速涨必杀槽尽快放必杀。如果主将是魔法师的话可以选择“专守”，以防御为主，适时释放魔法，不过要注意的是，由于主将在后方，必杀槽涨得就比较慢。另外，有必杀放动画时可以按开始键跳过，如果看腻了的话就不要犹豫，爽快地按下去吧！

当面对敌人的士兵高达99的时候，你是不是有点不知所措呢？其实这就要用到“强力武将战法”，一般而言，守卫前哨据点的武将肯定是自己手中的强力武将（除非你要玩刺激），这就要用到武将的必杀技了，如果你武将够强大可用“背水”的阵型，这样涨必杀槽快，一开战立即使用必杀，这时多半敌人的士兵已经消灭得七七八八了。（小邪曾用ロ　ト的一个必杀就全灭了对方攻击力99的士兵）

潜在能力点数分配

能力点数分配在这款游戏中的重要性就不用多说了，还是来看看如何分配好吧。首先，因为技要消耗SP，而且技有攻击范围，所以因其限制太大战斗时大都以必杀技为主，所以这里讲的都是以必杀技为优先的能力点数分配。

为了发挥武将必杀技的最大效果，就要先弄清楚必杀技的属性，有一个小剑标志的证明这招必杀属于物理攻击系的，一根小杖则说明是魔法攻击系的。一般来说，骑士、剑圣等物理攻击为主的武将的必杀都是物理系，而魔法师的则是魔法系。不过要特别说明的是鸟人族，他们的必杀“天使之尘”都是属于物理攻击，所以虽然看上去他们的知性都很高，但在分配点数的还是以物理攻击力为优先。

物理系的武将首先要提升的就是“力”，尽量都提升到30，另外还有一个重要能力就是“速”，因为速度关系到出招频率和出招速度，速度慢的话经常会出现还没出手就被敌人的攻击打成僵硬状态的情况（小邪曾让敌武将不停地被攻击取消而活活屈死），所以力、速是物理系武将必加的能力。特别是枪手（ガンナ　）这个职业，速度加满的话他的攻击速度是超快的，再加上他是远程攻击，将阵型设为防守型都能很快涨满必杀槽，而且他们的兵种也是远程攻击系，所以经常是敌人还没走过来就全灭了。（目前小邪觉得最实用的枪手还是自己造的那个原创武将，力和速都能加到30，不知道有没有哪个特殊武将是枪手的。）

魔法系的武将就有所区别了，首先要看他到底是魔法师还是神官，魔法师的话优先提升的当然是知性，而神官则要先提升精神，如果知性或精神加满了还有剩余点数的话就加在魅力或运气上吧，以方便说得和探索时找到好道具。

通关特典

通关后画廊模式就会开启，可以看到游戏中的一些事件画面和看过的武将必杀时的动画。通关后系统还会提示是否存档，选择“是”的话就能作成一个通关记录，读取这个记录然后选择“NEW GAME”那么可以看到故事模式旁边多了一个“KOC模式”，这就是大家熟悉的混沌模式了，在这个模式中武将都是随机配置的，一出来地图上到处都是势力而自己只有很小的一块地盘，很有挑战性。另外，故事模式中有的隐藏人物是要通关后二周目时才会探索到的，大家加油吧！（ˆ ˆ）

道具名	转职前职业	转职后职业	备注
白骑士の纹章	骑士（人类）	白骑士	
黑の首饰り	骑士（人类）	暗黑骑士	死亡后自动转职
魔力の源	魔术师（人类）	大魔书师	
禁断の书	魔术师（人类）	暗黑魔导师	死亡后自动转职
黄金のバイブル	シスター（人类）	神官	
强者の证	グラディエーター	バーサーカー	
虎の卷	忍者（人类）	头领	
帝の书状	侍（人类）	将军	
切腹のご沙汰	侍（人类）	落武者	死亡后自动转职
恶魔の纹章	魔剑士（魔族）	デモンナイト	
恶魔の书	暗魔术师（魔族）	デモンサマナー	
黄金のリンゴ	クレリック（精灵族）	ハイプリースト	
水龙の守护	水剑士（青蛙族）	アクアナイト	
龙の落とし子	水斗士（人鱼族）	アクアプリンセス	
天使の轮	斗士（鸟人族）	圣斗士	死亡后自动转职
イバラの冠	斗士（鸟人族）	邪斗士	死亡后自动转职
圣者の宝典	魔导师（猫族）	大司教	
ドラゴンソウル	战士（蜥蜴族）	龙战士	
银色の弹丸	ガンナー（人类）	スナイパー	
航海日志	バイキング（人类）	キャプテン	

木人剑	木人	土偶	ガーディアン
士兵の心得	ソルジャー	うさぎ耳	ラビトニアン
魔术师の锭	マジシャン	钢铁の矢	ハンター
ドワーフの力こぶ	ウォリア	森のため息	マジックハンター
カエルの卵	フロッグマン	船员の证	パイレーツ
恶魔の声	デモンナイド	首轮	ケルベロス
手里剑	クノイチ	地狱の断头台	デュラハン
にぎりめし	足轻	白い毛皮	イエティ
骑士の称号	ナイト	鬼の棍棒	ティターン
ネコの毛	ウィザ ド	おお目玉	ビッグアイ
龙の鳞	ドラゴンウォリア	腐った龙の尾	ドラゴンゾンビ
人鱼の歌	マ メイド	恶魔の骨	ディアボロス
骨つき肉	スケルトン	飞龙の尾	ワイバーン
十字手里剑	マスタ ニンジャ	龙の尾	ドラゴン
印笼	武者	钢铁の[illegible]	铁魔人
狼の牙	ワ ウルフ	黄金[illegible]	キングゴ[illegible]
バンパイアエキス	バンパイア	セ[illegible]の羽	セイレーン
白の[illegible]	エンジェルナイト	鱼人の鳞	マ マン

简要流程

这里是以女主角吉娜(ジナ)篇为基础的，由于吉娜篇是初心者向，所以那些对SLG比较苦手或是才接触这个系列不久的玩家可以先选择吉娜来上手。

第一章 战乱的开始

敌势力：パルミア王国军

第一章总是拿来上手用的，只要占住了两边的要塞就可以安心了，当然，守要塞的武将要那些比较强的武将。吉娜和好朋友葛伦(グレン)的潜在能力都有30，而且初期能力都不错，另外一个同伴巴丽(バリ゛)虽然潜在能力只有10，但初期数据就已经比较高了，所以这3个人将会是很活跃的角色，所以一定要重点培养，至于那些老头子们就去搞开发和探索吧。

第一章的敌人只有一个加鲁帕斯(ガルパス)，他会派兵出来为玩家献上经验值，对此我们就不要拒绝人家的好意了。初期记得多发展内政，为以后版图扩大面对更多的敌人做好准备工作。

第二章 翼之愤怒



敌势力：天驱ける翼骑兵、ルドラム兽人连合、ビーストアーク

敌军的势力数陡然上升到3个，不过还是以最左边的鸟人的部队最多，下方的兽人连合和野兽王国虽然君主很强，但只要用强力武将守住关键要塞还是比较轻松的。要注意的是，在要塞ダビック探索有很高概率发生特殊事件，然后选择"はい"的话，那么超强白骑士ナイトレイ就会加入。他的能力不仅强，而且同伴是那位被诅咒变成猪头的公主，到了晚上恢复美貌后的技超强无比，而且他带的兵种是特殊兵种——圣者！另外在地图右下方的グラブトン城里探索可以找到ジャグラス，虽然他的潜在能力为0，而且不能带兵，但个人数据超高，必杀攻击力也高得恐怖，所以不用担心。另外，他的移动力高达12格，简直就是探索的最佳人选！

鸟人族的有些人是超强的，记得俘虏了说得。还有就是那两个剑圣，一定要到手！(这口气好像人口贩子……b)最后一点，敌方三位君主的能力都很高，特别是狼王ゲオ，数据看上去太爽了！

第三章 龙的鼓动

敌势力：死龙ゲオデムク

一开始所有骑士团团长都归玩家操纵了，一下子多了这么多强人，感觉超爽！

虽然这章的敌方势力就这一个，不过却是目前碰到的最强的BOSS，禁咒龙吼果然强劲，而且是范围攻击，一旦命中简直让人欲哭无泪。而且它的HP超过了9999(游戏中HP9999是显示的上限，只有在HP减到9999以下才会显示数值的减少)，此时我方许多大众脸武将的价值就体现出来了，养兵千日，用在一时，是时候让他们表现了！先让这些大众脸上去消耗死龙的HP，死了也没关系，反正以后多的是，然后再上剧情武将捡漏。

第四章 摇摆不定的思绪

敌势力：アクアマイト、月光の民、エルフィネス公国



月光之民和精灵王国都还好说，水之王国就很烦人了，不仅移动比较慢，水中战受限制也比较大的说。不过还好，这几个国家都还不是很强。这章在ブルス洞窟探索会找到テリアス王子，他那招将兵种变为圣者的必杀(キングダム)其实是有方法让兵种永久性变为圣者的：先让他使用一个变换兵种的道具，然后再用キングダム，这时他的兵种就会永久性保留为圣者了。另外一个强人是在月光之里附近探索，就会找到带着骷髅骑士的ドラギラ，这个超强的女人也不是吃素的，不仅带的骷髅骑士在夜晚有超高的能力加成，而且自身的必杀也非常强。另外，月光之民的吉纲能力也不错，记得俘虏了说得。

第五章 命运的选择

敌势力：暗夜的海贼

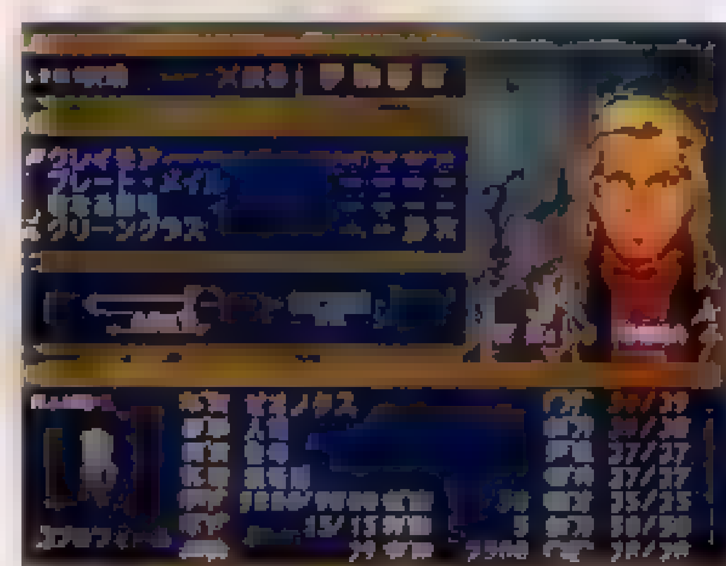


这一章海贼们带的兵都是在夜晚发狠的兵种，特别是BOSS僵尸龙非常强劲，所以基本打法就一种，在白天发动攻击！

这章结束时吉娜的姨妈克琳克琳出现！(超强人啊！)而吉娜要在爱人与国家之间进行选择：选择"爱"则是跟男主角一起加入解放组织，并且将面对所有骑士团团长和带着超强兵种亲卫军的能力几乎全满的皇帝以及她的姨妈克琳克琳，选择"剑"则留在帝国，小邪在这里选择的是"爱"。

第六章 战场的勇者们

敌势力：多拉巴尼亚帝国



一出来就处于弹丸之地，地处原エルフィネス公国的本城附近，而己方所有武将都加入到敌方去了，其实这里有个小窍门。在第五章结束前将强力武将都待机在エルフィネス公国的本城，然后将ジャグラス身上加移动力的饰品卸下来，在第六章一开始将它装备在解放组织本城左下方城里的武将身上，然后在第一回合就占领原エルフィネス公国本城，这样一来待机的武将就全部被俘虏了。(这招简直太无耻了……-_-b)

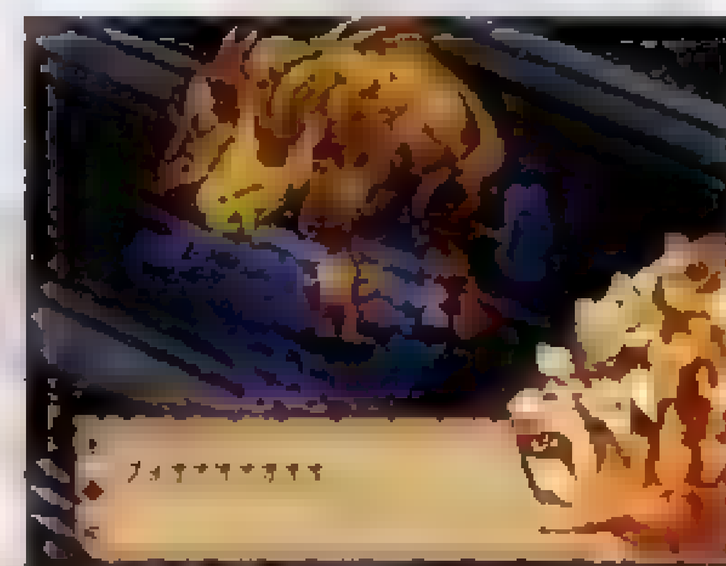
第七章 暗黑骑士

敌势力：暗黑骑士、ナイトメイア、アゾディア王国



这一章敌人都是非常强劲的家伙，魔族的很多人带的都是吸血鬼的兵种，在白天能力只有6，但到了晚上立刻增加到36！所以一定要在白天干掉他们！另外，魔族除了女王，其手下很多武将的潜在能力都有30，所以一定要说得过来。至于アゾディア王国的阿伦(アレン)王子是一定要入手！长得又帅，能力又高，又是特殊人物，怎能放过？至于暗黑骑士们则是不能说得的，那就全干掉吧。

第八章 龙吼



敌势力：龙帝ヴァリゾア、火龙フェデギア、水龙レバイア、土龙ドルオズム、风龙ガドリスク

打到这里想必手下都有很多狠人了吧？吉娜的小姨妈克琳克琳也应该加入了吧？那就要开始总攻了！龙的禁咒龙吼依旧强劲，而且命中率明显比死龙高了不少！再加上一出来就有5条龙，所以第一轮下来城池肯定都破坏得很严重了，很多人在这里可能会崩溃的。另外，每条龙的HP都超过了9999，而且攻击强劲，位置也很分散……总之，有钱的出钱，有力的出力，都打到这份上了，大家也应该有所觉悟了吧。





在上期的剧情小说中，由于篇幅所限，游戏中的各种谜团没能得到全面细致的解释，其中不乏提示着重要情节的信件。本着“将怨念清除到底”的精神，请大家随同D·S再次踏入《九怨》那扑朔迷离的世界吧。

九怨　FROMSOFTWARE　AVG
PS2　2004年4月1日　日版
15岁以上

怨念一、藤原府邸的怪病

二蓝色的书

府邸里每天都有人失踪　而且没有一个活着回来。

偶尔会发现残骸，但这些人都死得很惨。

有些人被竹竿刺杀，有些人变成一团肉块，都分不清到底是谁　也分不清是人还是鬼。

总有一天我也可能会变成这样……



在府邸里出现的敌人有三种：饿鬼、病人、变异生物。饿鬼是在“九怨”仪式中被血肉吸引而来到府邸的餐客；病人则是在弥漫的瘴气中渐渐染病而变成僵尸的普通人类，他们由于体质的缘故而受到无尽的折磨，只留有袭击他人使其分担痛苦的本能；变异生物则是鱼、虫、猿等动物受到瘴气侵袭后变化而来，具有强大的力量和速度，对任何其他生物均怀有敌意。所有的瘴气都来自府邸内外的那两棵桑树，它们可说是一切恐怖悲剧的罪魁祸首。

怨念二、被封印的血门

松叶色的书

我看到卧病在床的三良丸解开了封印。

三良丸把自己吐出来的血涂在被封印的门上。

我知道了，原来封印门的是他。

如果有他的血就可以从这里逃出去，要看好机会把他的血弄来。

三良丸的留言

我看见了，在茧里面有一个年轻人。

我明白了。

这个府邸就是一个蚕的饲养所。

大家都变成了饵料　我也不例外。

在血池里面　在小纸船上，发出了大家的声音。

我也到大家那里去吧……

三良丸是在藤原府邸工作的一个年轻下仆，他是除了道满外惟一对蚕的魔力着迷的人——也可能是受到了桑树的蛊惑，他把桑树上的蚕带回了府邸，这种行为无形中为瘴气的弥漫起到了推波助澜的作用。后来，他意识到蚕的力量即将把所有人吞噬，可是为时已晚，被瘴气感染的他拖着沉重的脚步勉强逃到了蚕之道的梦幻之间，因力竭死在那里，主角后来在梦幻之间遇到的那个会说话的“人面岩”正是可怜的三良丸。不过，他的血为何具有封印房门的效力却是个在剧本中被忽略的问题，或许是因为他的身体被桑树精魅惑而具有少许法力吧。

怨念三、蚕的研究

蚕之社起源

蚕之社建立于天长七年，社里供奉的蚕被视为神的化身。

初代的神官种下了两个桑树种子，并把这两棵树作为神木来参拜。

神木守护者必须代代以“秦”为姓氏。

特别是成为神主的人，一定要改姓为“芦屋”。

关于蚕的研究，还有一封名为“蚕之记”的日记，是藤原赖近的小儿子万寿丸写的，从三良丸送给他蚕卵的那天起一直到病状初现为止，他在里面详细记录了蚕的成长过程，由于篇幅过长，在这里就不登出了。蚕可以视为由桑树本体排出的卵，它们出现在桑叶上，逐渐成长，最后发育为完全的蚕体参与“九怨”。由于仪式的第一步固定是要放入蚕与死者交合，所以死者在一开始实际上就已经成为了蚕的饵料，茧笼则相当于是一个大大的茧。在连续九次的仪式里，死者逐渐失去自我意识，沦为渴求血肉的行尸走肉，这时控制着他们行动的主体则是蚕的吞食本能。当完成“九怨”的时候，蚕的九次蜕变就会彻底结束，而“复活”的死者则会成为继承有桑树灵体的后代，而这也恰恰是桑树的目的。作为神主的芦屋道满通过多年来不断的研究隐约发现了些许线索，借突发的“藤原府邸事件”为契机，他为了确认自己的研究，不惜将死去的女儿和忠心的徒弟们作为实验品，实在冷酷到令人发指。

怨念四、封魔之钉的来由

封鬼奇谈

很久以前，鬼从地下爬了出来。

鬼的长相异常凶恶　身高有十尺多，手臂像女人的腰一样粗。

鬼具有不死的身体，无论刀斩还是火烧　都不能够消灭它。

一天　从远方来了一名瘦瘦的男子。

他说要消灭鬼，人们于是就对这名看起来很软弱的男子说　太勉强了　千万不要作出这种傻事来。

但他的脸上却浮现出了微笑。

他缓缓走近鬼　从怀里拿出一个钉子向鬼掷了过去。

看起来只是轻轻的一掷，但是钉子却宛若闪电般飞了过去，瞬时钉在鬼的身体深处，并把鬼封在石壁上。

被封在石壁上面的鬼痛苦挣扎了七天七夜　终于死去。

男子说这钉子具备封魔的力量　他担心鬼再次出现　就留下了三个钉子。

人们把这三个钉子供奉在药师堂里面　日夜参拜。

这三枚封魔之钉原本被钉在桑树上用作封印之锁，可是却不知出于什么原因在数百年后的现在脱落了下来，或许是封印的时效已过，亦或许是阴险的道满暗中所为。总之，桑树精双子就此脱离了束缚，得以为祸人间。浮月与咲耶在收集封魔之钉时无疑受到了藤原夫人书信的误导，她们仅仅把封魔之钉用作开启药师堂大门的钥匙，还好不久后法术远胜她们二人的安倍晴明就来到了府邸，她第一眼见到桑树上的钉痕后就看穿了这一封印咒术，并用不久后取得的三枚封魔之钉封住了桑树精的行动，但安倍晴明最后在茧之道书房里寻获的那一堆封魔之钉却未免与《封鬼奇谈》的文末所示不符　莫非封魔之钉也是可以量产的？

怨念五、对府邸的调查

赖近邸检分书

三月十七日

受晴明大人的委托　从今天开始调查藤原赖近的宫邸。

临行前晴明大人嘱咐我“如果见到‘钉子’，一定要把它们放回原位。”

……这是和以前一样深奥的话语。

三月十八日

知道有关“钉子”情报的人只有神社的神主，一个中年男子。

据说以前村子里进行祭祀桑树的仪式便是将三个钉子分别钉在桑树上。

明天就去调查看看。

三月十九日

钉子已经不见了　桑树上只留下了三个圆孔。

这些钉子似乎具有封魔的效果，如果失去它们，到底会出现什么样的恶魔呢……

无论如何，一定要尽快找回它们。

三月二十一日

为了解开府邸的谜团，我再次找到了神主，他热心地对我讲述了很多事情。

很久以前，在西边的道路上常有鬼怪出没，历代的神主为了防止它们为非作歹，用法绳将道路封死了。

我隐约觉得，这位神主在阴阳术上的造诣非凡。

他学识渊博，和那些江湖上的二流阴阳师绝对不可同日而语。

完成这次任务后，我一定要把他引荐给安倍晴明大人。

三月二十二日

见到了曾经提过的法绳，从中感觉到这位神主异常强大的法力……

如此高超的封印法术，似乎与晴明大人也不遑多让……我不禁有这种想法。

三月二十四日

为了打探更多关于神主的事情，我到赖近的居室去拜访藤原赖近，然而却不见他的踪影。

到底他去了哪里呢……

四月二日

宫邸已经成为了鬼怪的巢穴。

藤原赖近已经死了，我无论如何也要保护好他的妻女。

在生还的佣人中有人声称有时候还会见到赖近的身影，但我不觉得那会是赖近本人，只不过是他们的幻觉罢了。

在寝殿其中的一个房间里散落着大量的血和肉块……

虽然让人难以置信，但这却是现实。

四月四日

藤原夫人舍弃了府邸，她决定前往药师堂。

那是比宫邸年代更久远的地方。

看来她相信药师堂有佛祖保佑，鬼怪是进不去的。

但是，妖怪绝不会那样简单，仅仅呆在屋子里无异于等死。

四月五日

在前往药师堂的途中，由于遭到饿鬼的袭击，我与藤原夫人走散了。

不知她能否安全抵达那里……



这份文献是宫廷里某位阴阳师所作，他很有可能就是在钓殿看守“北斗星名图解书”的那家伙，(由于该地域并未处在通关必须流程内，所以小说中没有提及）作为晴明的直属手下，他早在病变事件前就被派到了府邸进行调查，从中不难看出安倍晴明对藤原府的桑树应该是早有耳闻的，只是一直无暇理会而已，(玩过《御迦 百鬼讨伐绘卷》的朋友应该知道晴明大人有多忙……）不过她显然低估了桑树精的实力——确切地说是没有把道满的阴谋考虑在内，结果白白牺牲了一个属下的性命。

疑念六 道满的企图

道满之书・卷二

在桑树里面，蕴含着强大的咒力。

它们是有意识的生物，比人类更加长寿，更加聪慧。

利用完它们后，一定要将其重新封印。

封印的方法是有很多种的……

把桑树烧掉的话，相应的树精就会死掉，这个方法虽然简单，但“九怨之术”就无法再使用了。

也可以用法绳和封魔之钉将它们活生生地封在树里，但是考虑到它们的咒力，一个钉子可能对它们无效。

所以，能封印住桑树双子的万全之计只有一个，那就是与一直和我作对的“那个女人”融合。

道满之书・卷三

从茧里取出来的丝聚集着魔性之力，能够借此使出各种咒法。

首先，用这种咒力的绢丝去封印拥有法力的人，即使他有再强的实力也很难挣脱。

除此之外，还能够通过丝来操纵式神。

将丝穿过怪物的身体使之成为傀儡的话，只要下达简单的命令，它就会按照我的意思来行动。

真希望能随心所欲地操纵由那个女人的肉和皮做成的人偶。

道满之书・卷四

那对双子……

那两棵树，可能是从其他地方来的。

可能是我们秦氏的先祖从某个地方带回来的。

因为，像这样的桑树，我从来没有见过。

可能是大唐……

也可能是由南蛮那里流传过来的。

还可能是那个求长生不老药的徐福由中国带来的吧。

在这个世界上，无论是在什么国家里，都有这么幻想着不老不死的愚人。

不过，拥有不死的身体，倒是很有意思的事情。

戏弄这样既没有血肉又没有灵魂的敌人，实在是人世间的一大乐事。

这三封书信是“九怨之章”中晴明在沿途拾得的，道满的野心在其中暴露无遗，晴明也正是从这些信里了解到整个事件的来龙去脉。其实，芦屋道满是一个很可怜的男人，他所有的欲望仅仅只为了一个目的：打倒安倍晴明，成为日本第一阴阳术师。然而，在晴明压倒性的强大面前，他连这一小小的梦想都没来得及实现就撒手人寰，还赔上了女儿和弟子的性命，若他地下有灵，想必也会懊悔不已吧？

疑念七 史实中的晴明与道满

作为日本历史上最有名的阴阳术师，安倍晴明曾经在多部漫画与游戏中华丽登场，实力往往强大到令人窒息。关于他的事迹，阿修罗曾在特别企划《百鬼夜行》中有过详细讲述，我也就不多说了。安倍晴明无疑是一个被神格化的人类，他一生充满了戏剧化的传奇色彩，而宿敌芦屋道满更是其中不可或缺的一个角色，这个终身视晴明为眼中钉肉中刺的江湖阴阳师似乎无论在哪部作品中出现都是恶狠狠地一副要和晴明拼命的架势，但最后往往不得善终。



▲史籍里的安倍晴明

(谁让他每次一出场的长相就违章了……）虽然有部分野史记载安倍晴明在暮年不慎死于芦屋道满之手，但个人认为这种可能性微乎其微，只是小说家杜撰的噱头而已。最后，说到这次《九怨》中为何要把安倍晴明塑造成女性的原因，那就要从ACG界的新近流行取向谈起了……

疑念八 谜团中的谜团

阴之章与阳之章之间错综复杂的剧情联系是最让玩家头疼的地方，这二章在大部分情节上是环环紧扣的，然而在某些主要情节里却又有着相悖之处，除却游戏任务剧情不算，咲耶与浮月第二、三次的见面是全剧中最大的谜团。咲耶第二次见到浮月是在府邸的桑树下，旁边还有道琮相伴；第三次见到浮月是在西门外上山的道路前，这次又多了个暮叶。这两处剧情看似简单，然而若把阴阳二章视作一个牢不可分的整体的话，问题就来了：浮月在阴之章里根本就没有靠近过暮叶一步，更没有见过道琮！

这个问题目前在网络上众说纷纭，经各路高人层层剖析后，大体上产生了三种解释方法。

一、咲耶在中期遇到的浮月是由桑树精变化而来的，她的目的是引诱道琮上山作为饵食，然而途中被咲耶发现。在几次暗算咲耶未果后，她不得不将咲耶带到了蚕之社。就在咲耶去附近调查后不久，桑树精控制暮叶杀掉了道琮，并设计出那暮叶将浮月推下山崖的一幕引诱咲耶前来。

二、由于浮月曾被放入到蔓笼中，所以她在这段时间内完全处于受控制的状态，虽然还保持着自己的性格与记忆，但意识则完全受到了桑树精的操纵，也因此在醒来后对一切懵然不知。这种说法理论上是最合理的一种，然而却无法解释浮月何以坠崖而不死。

三、阴之章与阳之章完全是平行且互不干扰的剧情，浮月并没有加害咲耶的意图，当咲耶取得锤子攀援上山崖的时候，浮月的那句“下次你就没有这么好的运气了。”也可以翻译成“下次你可要看仔细了”，意为提醒咲耶注意脚下。

我考虑再三后在小说里采用了前两种方案，具体细节并没有做过多评述，因此读者可以在两种观点里选择其一去理解。



当然，大家也完全可以有自己的看法，《九怨》的故事虽然已经告一段落，但却留下了太多的小谜团，欢迎大家踊跃来信提出自己的见解，以实现我们的口号——将怨念清除到底！

文：纱迦

宿命传说2 命运传奇2 秘奥义皆传！

宿命传说 2	NAMCO	RPG
PS2 Tales of Destiny2	2002 年 11 月 28 日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
对应 PS2 专用（对战）多重连接器		

命运传奇 2	NAMCO	RPG
PS2 Tales of Destiny2	2003 年 8 月 14 日	中国台湾版
[illegible]	[illegible]	[illegible]元新台币
对应 PS2 专用（对战）多重连接器		

研究中心 Research Center

NAMCO 的 RPG 大作《宿命传说 2》自去年夏天推出中文版《命运传奇 2》以来，在中国玩家中的人气不断飙升。本作最爽快的地方，当属秘奥义的设定。秘奥义不但威力大，而且极为华丽，不过发动条件比较苛刻，因此出现几率并不高。本文所要介绍的是如何在非 SB 状态下利用“SP 分与”（中文版名为“SP 分享”）发动秘奥义的方法。（编注：这种方法其实早在 2002 年末本刊制作日文版攻略时就已经介绍过了，不过当时只是粗略地提了一下。）

首先我们需要了解秘奥义的发动条件，发动条件有 4 个：①奥义上要装有秘奥义；②用奥义击中敌人后按住○键（攻击键）不放；③敌人处于受创状态（有后仰动作）；④ SP、TP 足够。其实能否在奥义后发动秘奥义，关键看在奥义使出后的特定时机内是否满足秘奥义的发动条件，而并不是要求奥义发动后全程均要满足条件。这里所说的特定时机，是因招式而异的，有效时间大约在 3～10 帧（1 帧为 1/60 秒）之内。只要在这个特定时机满足以上 4 个条件，就可以发动秘奥义。

以上 4 个条件中，最麻烦的当属第 4 个。TP 值比较简单，SP 值就比较麻烦了。因为发动秘奥义需要大量 SP 值（1 级为 100 点 SP 值，4 级为 97 点 SP 值），而 SP 值的上限为 100 点。但发动奥义也会消耗一些 SP 值，这样发动奥义后所残留的 SP 值就不足以发动秘奥义了。因此，通常情况下玩家要想发动秘奥义的话，多半是在 SP 值不减的灵魂爆裂状态（SPIRITS BLASTER 状态，简称 SB 状态）下完成的。

现在要介绍的就是利用莉亚拉的辅助效果 SP 分与（中文版名为 SP 分享）在非 SB 状态下发动秘奥义的方法。SP 分与是附加在晶术上的辅助效果，作用是消耗莉亚拉的 SP 值来恢复同伴的 SP 值。如果能够在决定秘奥义是否能成功发动的特定时机发动 SP 分与，就可以解决 SP 不足的问题了。这就是在非 SB 状态下利用 SP 分与发动秘奥义的原理。

接下来就是介绍具体方法了。首先，3 位男性角色的 SP 轻减要达到 190 以上，否则 SP 减得太快，也不能成功。接下来，将莉亚娜的任意一种晶术附上 SP 分与这一项特殊效果，推荐为下级晶术，吟唱速度比较快。之后，让我们把发动这种晶术的快捷键设定到 L2 或 R2 上。这样只要在战斗按住快捷键不放，莉亚娜就会自动咏唱这种晶术并积蓄起来。当我们松开快捷键时，莉亚娜就会放出晶术，同时发动附加的辅助效果 SP 分与，补满战友的 SP。当玩家操纵的角色使出奥义并令敌人处于受创状态时，只要看准时机松开快捷键，玩家操纵的角色的 SP 就会被补满，秘奥义发动成功！这条秘技的关键在于松开快捷键的时机，每一种特技的时机都不一样，大家可以参看下面的介绍。（由于是在高速动作画面中截图，所以图片会带有大量残像，请大家见谅。）如果大家还不清楚的话，请结合本期 Gamehalo 里的火热秘技来看，在特定时机时画面下方会有 TIMING 字样提示。（需要注意的是为了方便大家观看，我们刻意延长了 TIMING 字样的存在时间，事实上是没有这么长的。）

凯伊路：牙连苍破刃→裂冲苍破尘 难度：★★★☆☆

牙连苍破刃的最后一击是向前发动冲击波，在冲击破命中敌人的瞬间松开快捷键即可，有效时间约有 6 帧。

凯伊路：空破绝风击→绝破灭烧击 难度：★★★★☆

空破绝风击是先刺一刀，退回后再突刺一刀。在退回后刀即将刺出的瞬间松开快捷键即可，有效时间约有 4 帧。



凯伊路：屠龙连击破→苍龙灭牙斩

难度：★★★★★

屠龙连击破连续斩击的最后一击从发动到落下之间的某一刻为有效时间，有效时间约有 4 帧。不太好描述，需要自行体会。

凯伊路：疾空连杀剑→斩空天翔剑

难度：★☆☆☆☆

疾空连杀剑最后一击后落到地面前的瞬间松开快捷键即可，有效时间约有 8 帧。可以说是最简单的一招，多加利用吧！



凯伊路：岩斩灭碎阵→翔王绝怜冲 难度：★☆☆☆☆

岩斩灭碎阵刀击地面发动石流后松开快捷键即可，有效时间约有 10 帧。凯伊路最强、也是最容易利用 SP 分与发动的秘奥义！

罗尼：空破特攻弹→スパイラルドライバー 难度：★★★★★

空破特攻弹冲到敌人面前快要落下时松开快捷键即可，有效时间约为 6 帧。本招的难点在于空破特攻弹容易飞到敌人身后去。



罗尼：割破爆走击→巨斧爆裂

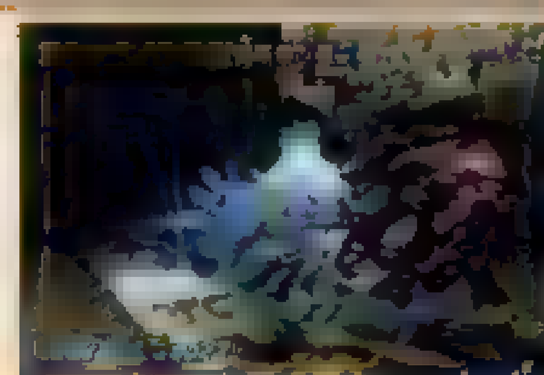
难度：★★★☆☆

在割破爆走击最后的冲刺即将停下来时松开快捷键即可，有效时间约有 6 帧。需要多加练习。

罗尼：战吼爆破→最终使者

难度：★★☆☆☆

战吼爆破突进后，会蓄气片刻，之后出掌，有效时间是蓄完气后出掌击中敌人的瞬间，有效时间约为 6 帧。



罗尼：时空割碎人→震天裂空斩光旋风灭碎神罚割杀击 难度：★★☆☆☆

时空割碎人成功的话罗尼会飞向空中，之后当罗尼落下的高度超过约一半时松开快捷键即可，有效时间约为 4 帧。

裘达斯：崩龙斩光剑→翔破裂光闪 难度：★★☆☆☆

崩龙斩光剑距离得当的话，最后一道剑芒会击中对手。此时即为有效时间，约有 8 帧。



裘达斯：千烈虚光闪→魔人千裂冲

难度：★★★☆☆

千烈虚光闪成功后会追加数刀，最后一刀刺中敌人的瞬间松开快捷键即可，有效时间约为 4 帧。

裘达斯：粉尘裂破冲→净破灭烧暗

难度：★★☆☆☆

粉尘裂破冲前冲后会双刃交叉，之后用力劈下，有效时间是双刃交叉快要劈下的瞬间，约有 6 帧。





裘达斯：魔人灭杀暗→义怜圣灵斩→真神炼狱刹 难度：★☆☆☆☆

魔人灭杀暗成功的话裘达斯会退后并举起双刃，之后发出冲击波。有效时间在举起双刃到发出冲击波之间，约有 10 帧。

真神炼狱刹的出现条件是：一、至少是三周目游戏时；二、剧情要推进至天地战争时期后；三、使用奥义魔人灭杀暗的秘奥义义怜圣灵斩后按住○键不放。这样在义怜圣灵斩结束后，有 1/5 的几率裘达斯会使出最强奥义真神炼狱刹。如果真神炼狱刹没有把全部的敌人干掉，裘达斯就会取下假面继续战斗。之后再使出秘奥义时，裘达斯的脸部特写，也会变成没有戴假面的样子。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

PS2 通灵王 奋斗之魂

隐藏技补完

木刀の龙：○、↓+○、↑+○、○、△

リゼルグ：○、↑+○、↓+○、○、△

千手：↓+○、↑+○、↓+○、↑+○、△

（纱迦：感谢猫太验证。）

Xbox 忍者龙剑传

跳关秘技

在FC版《忍者龙剑传》的接关画面中，输入以下指令，就可以跳至对应的关卡。

L、X、A、Y、A、X：《忍者龙剑传》第1关

A、A、B、X、Y、R：《忍者龙剑传Ⅱ》第1关

B、Y、R、L、X、A：《忍者龙剑传Ⅲ》第1关

A、X、X、R、Y、A：《忍者龙剑传》第2关

X、L、R、B、B、A：《忍者龙剑传Ⅱ》第2关

A、R、R、Y、A、L：《忍者龙剑传Ⅲ》第2关

X、Y、B、R、L、X：《忍者龙剑传》第3关

L、Y、B、A、R、R：《忍者龙剑传Ⅱ》第3关

L、B、R、Y、L、Y：《忍者龙剑传Ⅲ》第3关

B、R、A、B、Y、Y：《忍者龙剑传》第4关

A、L、X、Y、Y、B：《忍者龙剑传Ⅱ》第4关

R、R、B、A、Y、X：《忍者龙剑传Ⅲ》第4关

X、A、Y、X、L、L：《忍者龙剑传》第5关

R、A、A、B、X、L：《忍者龙剑传Ⅱ》第5关

Y、A、B、X、R、X：《忍者龙剑传Ⅲ》第5关

R、Y、R、L、A、X：《忍者龙剑传》第6关

Y、L、R、A、Y、R：《忍者龙剑传Ⅱ》第6关

B、X、X、A、X、Y：《忍者龙剑传Ⅲ》第6关

B、B、X、Y、A、L：《忍者龙剑传Ⅱ》第7关

X、R、X、Y、Y、L：《忍者龙剑传Ⅲ》第7关

（纱迦：当年玩FC版的时候如果有这么惊人的秘技就好了。）

PS 浪漫沙加 开拓者

投稿人：贵州 罗治宇

赚钱秘技

这条秘技虽然比不上金砖秘技，但是可以在游戏初期赚到能使用金砖秘技的资本。

首先到スクラップ的垃圾屋去，进入之后，先选一次"买う"，如果身上没有足够的钱让你挖，请慢慢赚。之后到里面随随便便挖出3个东西来，挖完之后请先别离开此店。接下来去找店主说话，选"售る"，此时请把光标移到最后一项，按一次○键。似乎什么都没发生？不过再度进入挖垃圾区，你会发现多了7次挖宝机会！反复将挖出来的东西卖掉，很快就能成为巨富。

（纱迦：虽然秘技较老，不过确实不常见，所以就给你一次机会吧。）

PS2 街道BATTLE2 连锁反应

全部NORMAL CAR出现

在RECORD CHARENGE的TOP画面中，输入→、←、→、←、↓、↑、↓、↑、L1、L2。

全部赛道出现

在RECORD CHARENGE的TOP画面中，输入↓、↑、↓、↑、←、→、←、→、R1、R2。

KAIDO THEATER出现条件

打败阿苏的BOSSフォーエバーナイツ后通关，在マイガレージ中会出现KAIDO THEATER。

（纱迦：对本条列的认识仅限于片头，历代的片头都相当不错啊！）

PS2 铁臂阿童木

回复指令

在游戏中先暂停，然后依次输入L1、L1、SELECT、SELECT、R1、L1、R3，即可恢复体力。

（纱迦：这个游戏的销量确实惨了一点儿，为SEGA担心啊。）

Xbox 分裂细胞 明日潘多拉

投稿人：[illegible]

无题

说明：这应该只是一个BUG，但它可以让FISHER在爬水平的钢管时可以爬得更远一些。

使用方法：在四肢并用爬水平的钢管时，在按下某一个方向键向一个方向移动时迅速按下相反方向的方向键，如：在按→向右移动时迅速按下←，你就会看到FISHER继续向原来移动的方向的方向移动，但当他爬到水管尽头的时候，你就会发现他居然抓住了空气！你也可以在这时候把FISHER的双脚放下来，也可以拔枪开枪，但可惜这时的Fisher就不能左右移动了，只有把脚再重新放回去才能再移动。

（纱迦：作者还附上了一段影像以供参考，真是专业啊。）

GBA DOWNTOWN 热血物语ex

投稿人：[illegible]

赚血汗钱

近日玩《DOWNTOWN热血物语ex》时发现了一个不是秘技的秘技：当你拿起武器向墙上丢去时，弹回来的武器如果砸到自己，就有10元入帐哦！（小心别被砸死^_^b）

（纱迦：好一条不是秘技的秘技！）

PS2 X档案 反抗或服从

CHEATS

在OPTION里的CHEATS选项中输入以下指令，就可以实现多种功能。

一击必杀：○、L2、↓、R1、×

无限弹药：L1、L2、×、R2、R1

开启所有奖励选项：←、R1、L1、↓、○

开启所有关卡：R2、→、L2、↑、□

无敌：↑、□、○、×、↓

增强子弹威力：×、○、□、L2、R3

（纱迦：这是一个纯FANS向的游戏。）

PS2 COOL GIRL

投稿人：逆刃刀

スローインパクト弹的利用方法

スローインパクト弹扔出去后要过一会儿才能爆炸，因此实用性不高。不过可以将其扔出后锁定，然后开枪打爆它，这样就可以自由决定何时引爆它了。

通关特典

完成ASKA篇就可以使用子フィー，完成ICE篇可以使用X，两人全部爆机就可以使用红云。

（纱迦：跳票了N久的作品，可惜素质……）

PS2 最终幻想X-2 国际版+最终任务

投稿人：逆刃刀

育成BUG

在国际版里可以育成魔物，提升魔物的能力有3种途径：一是练级，二是装备饰品，三是喂魔物吃饰品和道具。魔物的能力等于基本数值+饰品的附加数值+吃饰品和道具后提升的数值，每种能力的最大值是255，BUG由此产生。

假设魔物的基本攻击力为210，装备1个攻击力+40的饰品后达到250，之后再吃下1个令基本攻击力+40的饰品，攻击力本应为290。不过因为上限为255，所以攻击力还是255。此时如果取下那个攻击力+40的饰品，攻击力应该变为250（基本攻击力210+吃下饰品后增加的40点攻击力）。但此时你会发现攻击力将变为215！也就是说，由于上限值为255，所以当你在攻击力250的时候吃下令基本攻击力+40的饰品，系统会认为你只增加了5点攻击力。

（纱迦：简单地说，就是在要增加角色能力时，不要装备任何饰品。）

我们究竟为何而盘带？

文：mjvc

“《WE》系列”诞生至今，系统就在不断地改良和逐步完善。而系列最新作《WE7I》控球系统的大幅度改革，使得操作的手感和技巧都跟《WE7》截然不同，突破过人的难度徒然增加。使得相当一部分玩家由于惯性思维的缘故而对《WE7I》的控球不得要领。

要点

★分类：基本上，控球可分为停球在脚和突破过人。停球在脚意即将皮球控制在脚下，突破过人则指通过盘带皮球突破对方球员的防守，相对地对盘球能力值的要求较高。

★目的：

1.吸引防守，为队友拉出空档，打出更有效率的进攻；

2.为自己创造防守空隙，从而射门得分；

3.过人突破继而获得更佳局势。

足球场上有一条真理，就是球员盘球跑动得再快，也不可能比传球转移的速度快。所以当队友出现明显空档时，应选择第一时间传球，毫无目的的盘带、强行突破都只会影响进攻的质量！

★要素

1.能力：包括盘球精度、盘球速度、身体平衡、技术。

2.状态：状态对球员的盘球精度和盘球速度也有一定的影响。当球员状态不佳时，盘带中球会很容易脱离身体的控制范围，并且护球动作也做得不到位。

★技巧



1.由于《WE7I》对身体平衡的要求骤然提高，而且《WE7I》防守力度的提高和速度优势的相对削弱更使摆脱防守的难度加大。由此可见，尽量避免身体接触是《WE7I》盘带突破的主旋律。

2.不同类型的球员，盘球过人的技巧也不一样。基本上分为三种情况：

①凭借身体优势强行突破。代表球员：维耶里。

②利用盘球精度高、盘带幅度小，并结合自身的敏捷性等特点，欺骗防守球员的重心。代表球员：皮耶罗。

③利用加速度摆脱防守。代表球员：欧文。

3.根据防守球员的情况，以己之长攻彼之短是突破的重要原则。

4.在《WE7I》中只要球员在接到来球时的前一瞬间按任意操作键，该球员都会在接触到皮球时立刻作出相应的动作。很多都是高段位的应用技巧，要熟练运用可要花上不少时间努力练习……这些高段技巧应用的范例将在下文的“实战应用篇”中作图解演示。

5.如球员在盘球行进中，没有传球的时机并且不得不跟防守者有身体碰撞时，应取用以下技巧摆脱防守。

①保护盘球重心脚一侧的身体。经常踢足球的朋友都知道，球员在高速盘带过程中，大多会运用一只脚作为重心脚，而这只重心脚假如受到外力（防守者）的压迫，整个盘球的动作就会出现变形，进而直接导致皮球被断。《WE7I》对这个真实足球理念的高度还原，使我们绝对不能忽视对重心脚身体一侧的保护。

②本作在盘球过程中背对防守球员，此时无论射门的准确度、力度和防止对方从背后插上抢断的能力都比以往更差，所以在背靠防守球员盘球时，便要适时地进行变向以阻碍防守者的卡位拦截。

③虽然盘球加速对身前的防守截击防御力较差，但在对身后的防守能力和与防守者平衡对位时而产生的身体对抗这两点上，盘球加速度越快，对球的保护就越好，相对容易摆脱防守！

操作解析

R1 踩停球：缓步走阶段按R1，此动作的作用为调整球员或比赛的节奏，以便重新组织进攻，从而更有效地推进全队的进攻。

R1+双击前进方向键：相对于R1+R2+斜上／斜下的加速方式来说，相对距离较短，但是盘带过程中身体抗冲撞的能力丝毫不逊色。

R1+R2+斜上／斜下：向外侧22.5°方向大力趟球。以最高速度盘球的操作方法，但趟球的距离很远，导致较易被前方防守球员截下皮球。

R2+上／下：用利足或重心脚的脚外侧轻推皮球作横向移动。虽然R2侧移从流畅度上已比前作逊色，但只要运用时机恰当的话，作用依然巨大！

L1 低速带球：缓步走阶段紧按L1，配合方向键即可使出。

实战应用篇

R1 踩停球的应用范例

1.运用停球调控整个球队的进攻节奏是曼联队长基恩的绝活，速度和盘球精度并不是长项的他是怎么履行中场发动机的职责的。曼联对阿森纳的比赛中，具有极强大局观的基恩在盘带中突然停下皮球静待队友的插上进攻，此举显然已吸引了处于R2防守状态的坎贝尔的高度注意。（按R2防守虽然卡位和拦截皮球更准确，但起动速度过慢是此防守动作的最大弊病！）

2.队友范尼已摆脱巴西人吉尔伯托的防守高速插上，一切尽在基恩的视野范围内。

3.时机成熟，立刻按△传身后球。

4.皮球穿透防线，顺利到达范尼脚下。



R1+双击前进方向键的应用范例

1.接到传球的“罗马王子”稳妥地将皮球轻轻一点，便摆脱了埃迪米尔森（Edmilson）的防守。

2.但本作后卫的回追速度比以往更快，只要稍不留神就会被再次盯上。

3.此时眼见前方并没有其他防守球员，突然大力趟球加速（R1+双击前进方向键）再次将“死缠烂打”的埃迪米尔森干净利落地甩开。

4.防守球员就算使出“拉人战术”也阻止不了在高速推进中的托蒂。得势不饶人，见时机成熟便立刻奋力射门。



R1+R2+斜上／斜下的应用范例

1.在本作中，球员在加速盘带（R1）的情况下，离门将这么近的距离推射是较难得分的。

2.故利用变向最隐蔽且幅度最小、最快的加速方式（R1+R2+斜上／斜下）突破门将。

3.此图可知，“罗胖”的动作还是很灵巧的……



盘球过人的综合应用范例

1.两名后卫上前封堵，还是避免与其直接碰撞为妙，按R2+斜前起动！

2.成功将内斯塔卡在身后。

3.不断的改变盘球方向，使内斯塔无法准确卡位，进而失去平衡。眼见前方AC米兰后防的最后屏障也上来了，果断起脚射门！

4.三名防守球员同时从左、下、右三个方向利用拦截或阻挡的方式试图拦下克雷斯波的射门，但皮球却像长了眼睛似的刚好从这狭窄的空隙中突围而出。可见刚才成功过人后的一瞬间，射门时机的把握是多么地重要。由此我们更意识到盘球的真正价值所在。



R2+上／下的应用范例

1.西班牙新星雷耶斯接球的前一刻，皇马球员立即上前防守。

2.可惜足球也是一项讲究智慧的运动，太明确的意图只会被对方利用，重心的过度前倾反被聪明的西班牙人以声东击西的妙招所算计。

3.运用纯熟的技术，球不停滞就用R2顺势将皮球大步横向一推，成功摆脱。防守球员仍强行地出脚拦截，但动作显然已变形。

4.皇马错漏百出的后防，说明了这些被寄予厚望的"帕文"们还远未成熟！趁防守空虚的一瞬间，雷耶斯立即拔腿抽射远门柱。



从上面的几个范例可知，其实控球盘带并不需要华而花俏的动作，也不需要频繁的强行突破。只有合理而纯熟地运用R1加速后的缓步走阶段、R1突进、R1踩停球、R1松紧结合的变速，R2+方向的变向盘球，R2的运用时机选择等等更为实用的盘球操作才是过人突破的"王道"啊。更值得我们思考的是"盘球为何而生"这个最关键的问题，而这才是把传、带、射结合为一的"技术大师"与普通玩家在控球的意识形态上的真正差距所在！

成步堂阿布先生的花名册

文：门迪



无所属球员转会推荐（★为重点推荐球员）：

推荐表分为三个档次，仅作参考。玩家们可以根据自身的经济实力各取所需和创建不同的组合，建立只属于自己的足球帝国。Master League中的球员身价虽然是浮动的，但是浮动的幅度不大，在30Pts左右，对实际转会Pts的增减影响不大。本文中采取的身价档次分类，均以刚开始联赛时为准。

100Pts～200Pts：

柳泽敦、中田英寿、中村俊辅、小野伸二（日本国家队版本）：一句话评论，100这个身价与他们的实力相差悬殊。

李天秀、朴智星、金泰映、李云在、李荣杓（韩国国家队版本）：其实门迪看着日韩两队时，更多地是想着我们自己的国家队。究竟哪一天我们的国脚才能真正地扬眉吐气呢？

200Pts～400Pts：



★ Alpay／阿尔帕依（CBT，土耳其）：在阿斯顿维拉默默无闻的他，因为04年欧洲杯预选赛最后一役与英格兰一战中和英格兰国宝级人物小贝同学上演的"著名"挑衅事件而名传世界。后来就被维拉解雇，现效力于韩国仁川。由于在游戏中暂时还无需考虑到一个球员对俱乐部造成的场外负面影响，所以，以其一流的实力还是有资格在我们的阵容里争得一席之地的。

Niemi／涅米（GK、芬兰）：比希的队友，南安普顿的正选门神。各项GK相关数值趋于准一流，比赛安定度是其亮点，也是KCET与时俱进的一个体现。缺点是没有特技。

Cech／切赫（GK，捷克）：高达197cm的门将，各项门将相关的数值都属于准一流，但是没有特技也是他的致命缺陷。

Pletikosa／普莱蒂科萨（GK，克罗地亚）：身体平衡与反应是其强项，但是门将技术与防守意识较低，相对来说略逊于De Vlieger。

Topuzakov／托普泽科夫（RMF，保加利亚）：体力是其长处，基本的传球数值和速度还算及格，极低的身价是他的优势所在。

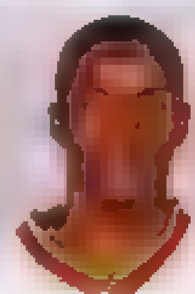
Obregon／奥夫雷贡（DMF，厄瓜多尔）：速度虽慢，但是体力高达96！可以说是KCET的又一"杰作"，慧眼识英才与否，可能谁也无法解释。但是就《WE》而言，这样的身价配上96的体力与不错的防守意识，对于一个初期的DMF来说，足矣。

Pereda／佩雷塔（DMF，秘鲁）：又是一个体力超群的南美后腰，这次更附送体调7。对于初期有可能出现人员由于疲劳度面积过大，导致替换不足的情况，如果有他的加盟，至少在DMF这个位置不用担心。

Chevanton／切万顿（CF，乌拉圭）：现莱切的正选前锋，今年意甲的风云人物。身体能力令人满意，而射术方面可能是年轻的缘故，尚待成长。现实中突然爆发的定位球能力，在《WE》中显得不太突出。

400Pts～600Pts：

Diatta／迪亚塔（CBT，塞内加尔）：塞内加尔正选中卫。防守意识、身体平衡、弹跳这些正面防守能力还是不错的，但是速度严重不足。



★ H.Camara／亨利.卡马拉（CF，塞内加尔）：现效力于狼队，2002年世界杯上最后时刻攻入瑞典一球，帮助塞内加尔晋级。属于平均型的射手，各项数值均令人满意，加速力强劲。但就是缺少一颗射手的特技星，看来KCET尚未承认他在现实里的得分能力。不过既然在《WE》里是个好球员，那又何必计较那么多呢。

Aghahowa／阿加霍瓦（CF，尼日利亚）：用其担任前锋，则射术无法信赖；用其担任边前卫，则防守无法信赖；身价还不低。属于鸡肋型的选手，食之无味，弃之可惜。初期时实在无人可用的情况下再考虑他吧。

Lawal／拉瓦尔（LMF，尼日利亚）：攻守意识勉强及格，虽然传球面数值不尽如人意，总算还有"传球手"特技可以弥补。与其同胞阿加霍瓦同属鸡肋型选手。

Wome／沃姆（LB，喀麦隆）：周游列国的目前一站是西班牙人，速度、盘带都已达到一流行列。但是体力严重不足，决定了他只能做一个半程选手和过客。

Vorobey／沃洛贝（CF，乌克兰）：效力于顿涅茨克矿工，该队青年军出身，在乌克兰国内享有较高评价的中生代球员。属于亨利型的弱化版本，但是射门技术仍高达92，也有一定的身体平衡、身高和头球。如果采取单箭头打法的玩家，不妨一试。

Zubov／祖博夫（RB，乌克兰）：与沃洛贝是队友，身材矮小（162cm）但是速度奇快，缺点与优点同样明显的球员。打RB可能会在身材上吃亏较多，还是把他提上RMF的位置扬长避短吧。

Luzhny／卢兹尼（RB，乌克兰）：现效力于狼队，前基辅迪纳摩主力。虽然年事已高，但是体调与体力数值都保持得挺好，射门技术分别比精度与力量都高出20多点，达到85，或许这表明了他可能会在一些定位球所制造的门前混乱中有所斩获吧。

Kallstrom／卡斯特罗姆（OMF，瑞典）：效力于雷恩，来自于瑞典的新星。各项OMF相关数值已有一定的水平，但是作为OMF只具备传球手特技是远远不够的。瑞典目前所期待的司令塔型OMF看来还要等待一段日子。

Etxeberria／埃切贝里亚（RMF，西班牙）：现效力于毕尔巴鄂竞技，侵略性极强的中场球员，活动范围覆盖面广阔，表面是边前卫，实则攻击型中场。各项能力全面，但是在《WE》中他的射术比起现实里还是稍逊一筹。

Onopko／奥诺普科（CBT，俄罗斯）：原俄罗斯国家队队长，由于年龄关系，体力值下降得十分明显，但防守意识、身体平衡都还在，难得的是体调有7。如果对他进行选择性上场，应该可以作为一股有效的战力。

本期由于篇幅所限，400Pts～600Pts和剩下的部分将留到下期分解。

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
2004电竞世界杯中国预选赛

《PES3》项目报名指南

1 比赛赛制

1.01 比赛赛制为以下两种，将根据时间和参赛单位的情况选择赛制。

小组循环赛 + 双败淘汰赛

双败淘汰赛

1.02 小组赛中，赢积3分，平积1分，输积0分。小组第一名直接出线。如果小组赛比赛结束时，出现两位或者两位以上选手积分相同，将按照以下顺序的原则计算小组排名：

a）小组赛的积分高低；

b）两位或多位选手比较净胜球数的多少；

c）两位或多位选手比较小组赛中净胜球数的多少；

d）两位或多位选手比较小组赛中进球数的多少；

如果执行以上标准仍然无法判断某些选手的排名胜负关系，那么可以安排进行重新比赛。

1.03 在双败淘汰制中，胜者进入到胜者组中，输家将进入败者组继续比赛。选手在失掉2场比赛后就要被淘汰。败者组的冠军将会获得与胜者组冠军争夺总决赛冠军的资格。在总决赛中，败者组冠军必须要率先连续击败胜者组冠军2次才能赢得冠军，在此之前，胜者组冠军只需赢得1场比赛就能够直接获得冠军。

1.04 只可选用现役国家队。

2 游戏设置

2.01 比赛采用PlayStation2的《Pro Evolution Soccer 3》游戏软件作为比赛平台，采取一对一的比赛方式。

2.02 每场比赛应用如下游戏设置：

比赛模式：Exhibition 模式

难度设置：五星难度

比赛时间：10分钟

队员状态：随机

球场视角：Normal long

季节天气：随机

换人设置：每场比赛3人

受伤设置：打开

裁判设置：随机

2.03 小组赛中应用如下游戏设置：

加时赛设置：关闭

点球赛设置：关闭

2.04 淘汰赛中应用如下游戏设置：

加时赛设置：金球

点球赛设置：打开

3 选手规则

3.01 参赛选手必须遵守2004电子竞技世界杯章程，并尊重下面的规章：

严格禁止任何不公平的比赛。

参赛者同意遵守所有规则和要求。

参赛者尊重官方组织的决定。

参赛者同意不使用任何不合法或不公平的手段来赢得比赛。

参赛者同意尊重公平竞赛的精神。

参赛者同意履行他们的承诺，并对他们的行为负责。

3.02 参赛者同意不会由于任何目的而误导和扰乱比赛。

3.03 参赛者同意不会影响其他正在进行比赛的选手。

3.04 参赛者不允许使用记忆卡参赛。

3.05 只有在死球的情况下（界外球、球门球、角球、定位球）才允许进行阵形以及换人的设定。

3.06 在比赛途中禁止以各种理由单方面暂停比赛。

4 比赛程序

通知

4.01 选手及其队伍在接到官方的通知（官方公告www.esworldcup.cn或承办机构公告）后准时到达指定比赛地点。建议参赛选手能提前到达，这样可以避免不必要的拖延。

4.02 通知中将包含比赛的时间，届时要求选手按时到达指定比赛地点。比赛地点有相应的比赛设施，包括电脑、控制设备、配置等，一切都将按主办方要求进行。

4.03 比赛结束后选手必须立即离开赛场，但可以在比赛场馆内观看其他比赛。

设置和热身

4.03 选手必须在大赛裁判规定的游戏主机上进行比赛。

4.04 如需要，选手允许自带诸如摇杆和手柄等控制器（决赛期间选手请自带手柄控制器）。

4.05 选手保证自己对自带的设备的安装和操作性能负责。

4.06 从接到入场通知，安装设备，热身到参加正式比赛，每个参赛者/队伍有15分钟的准备时间，除此之外的时间是被禁止的。

比赛程序

4.07 选手必须按照大赛组委会规定的比赛流程和安排进行比赛；

4.08 裁判的指令下达后，选手方可开始比赛；

4.09 比赛过程中，选手严禁和身边其他人进行交流；

4.10 选手不得比赛中途退场；

4.11 如果比赛在进行中因为非人为因素打断（比如主机损坏，电源中断等），比赛裁判可以不考虑比赛已经进行的优劣势而重新进行比赛。

《PES3》项目的8个城市赛区分别是北京、上海、成都、广州、西安、沈阳、南京、深圳，参赛选手可以根据自己所在城市来注册报名。具体的比赛地点请随时留意官方网站的新闻更新。

比赛时间

沈阳、西安、广州、深圳赛区：5月21日～23日

成都赛区：5月25日～27日

南京赛区：5月28日～30日

北京上海赛区：6月1日～3日

报名第一步：准备自己的资料，包括身份证号码、固定电话、手机号码、常用Email等资料。

报名第二步：登录组委会官方网站。

www.esworldcup.cn

报名第三步：点击"我要报名"栏目。

报名第四步：进入报名页面后，请认真阅读报名条款，如果同意该条款，请选择"同意"继续；如对该条款存在异议，请选择"不同意"，将退出报名页面。

报名第五步：点击"PES3（实况足球7欧版）"。

Counter strike 1.6 (反恐精英)
Warcraft III(魔兽争霸3之冰封王座)
PES 3(实况足球7欧版)
Counter Strike 1.6(女子大师赛)
提交 重写

报名第六步：如实填写你的报名资料。

报名第七步：报名成功！当看到这个页面的同时就表明你的报名已经成功，你的资料已经被系统记录，并同时产生一个认证码，请牢记此认证码，并携带相关证件以及认证码前往邮局，使用汇款的方式进行报名缴费。《PES3》项目的报名费用是30元。

收款人姓名：2004电竞世界杯中国预选赛组委会 王云红

收款人地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A座9层

邮编：100086

注意：请务必在汇款附言栏填写报名者本人的有效证件号码及最后得到的报名认证码。

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

这一次要对用Email投稿的读者说几句。首先，画稿要作为附件随信发送。第二，格式最好为jpg或者gif，用photoshop作画的作者不要直接发来psd文件。第三，稿件尽量保证一定大小和分辨率，这样才能保证画稿印出来有较高的质量。



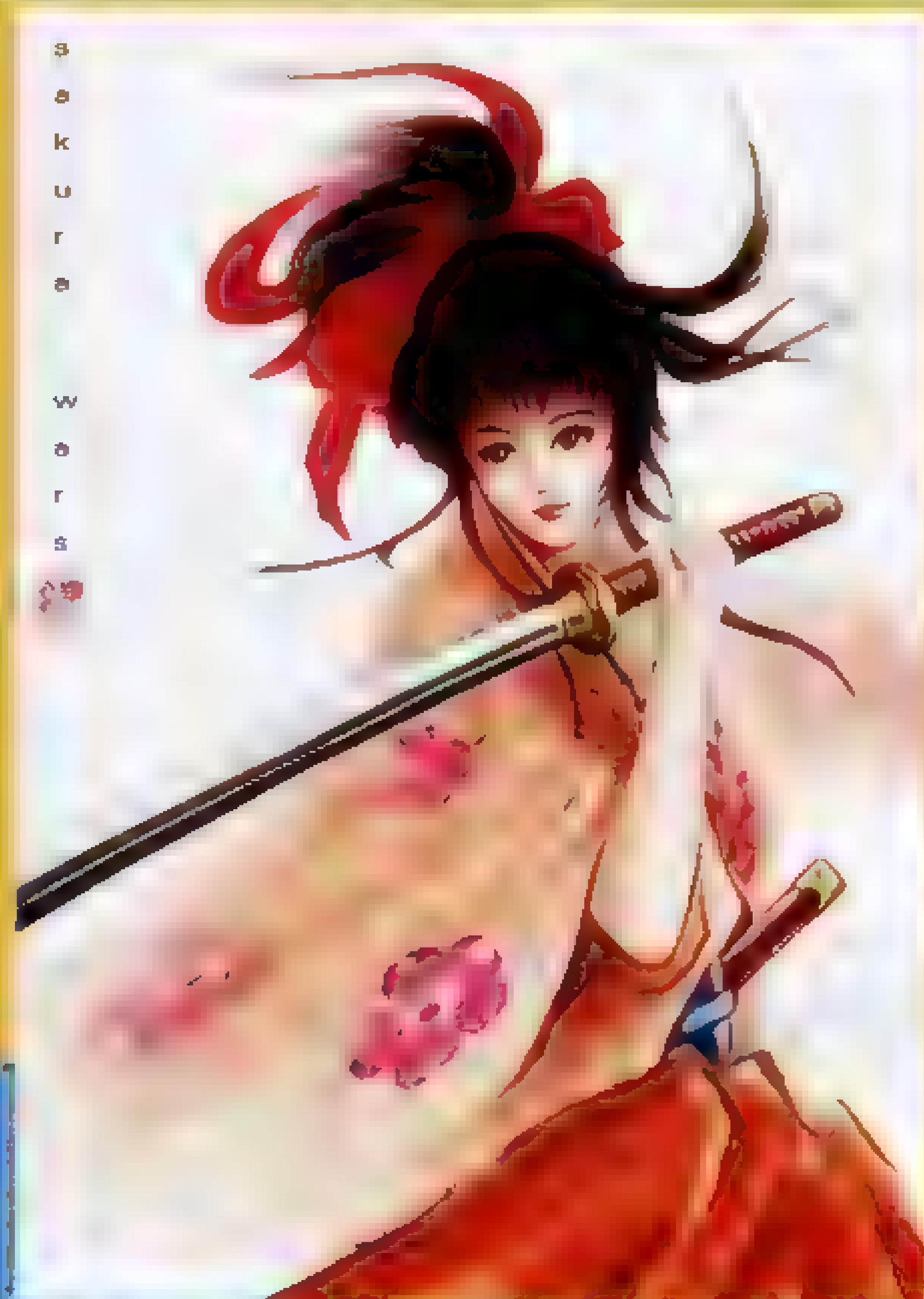
▲感觉马上会有人来暗杀阿修罗了……KAZUYA兄好像对《火影忍者》也比较感兴趣哦！

南京·KAZUYA



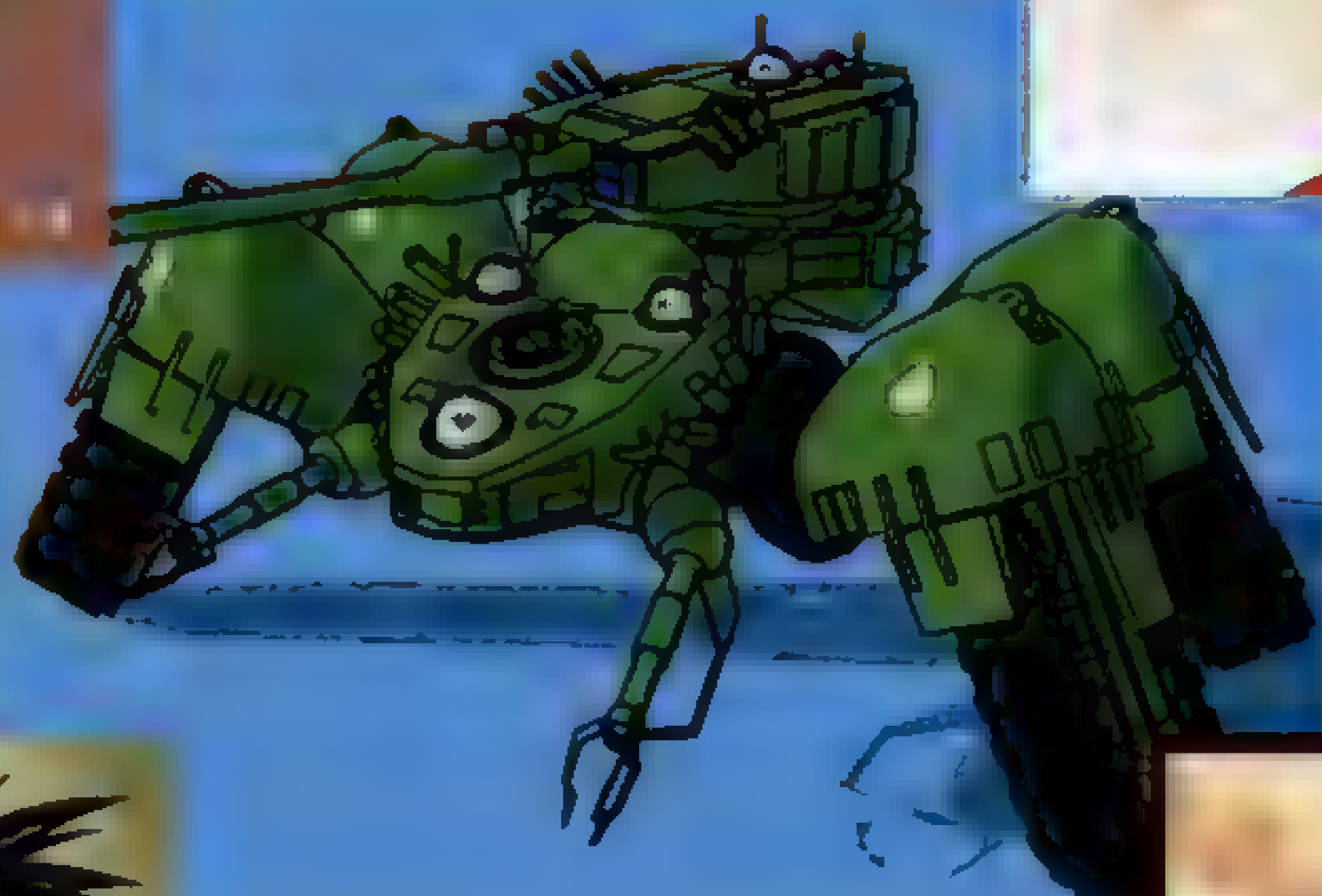
湖北·dannis

▲来自《影之心Ⅱ》的两人。相对于宽阔的肩膀和粗壮的手臂来说藏人的头显得小了一点。



武汉·俞翔

▲上色方法还是不错的，不过这脸型和手部的动作上所存在的问题就大了！继续努力打好基础吧！



成都·宋映竹

▲这个……是卡通渲染吧！现在的游戏很流行这种3D渲染技术，没想到连我们艺苑的投稿也有哦！

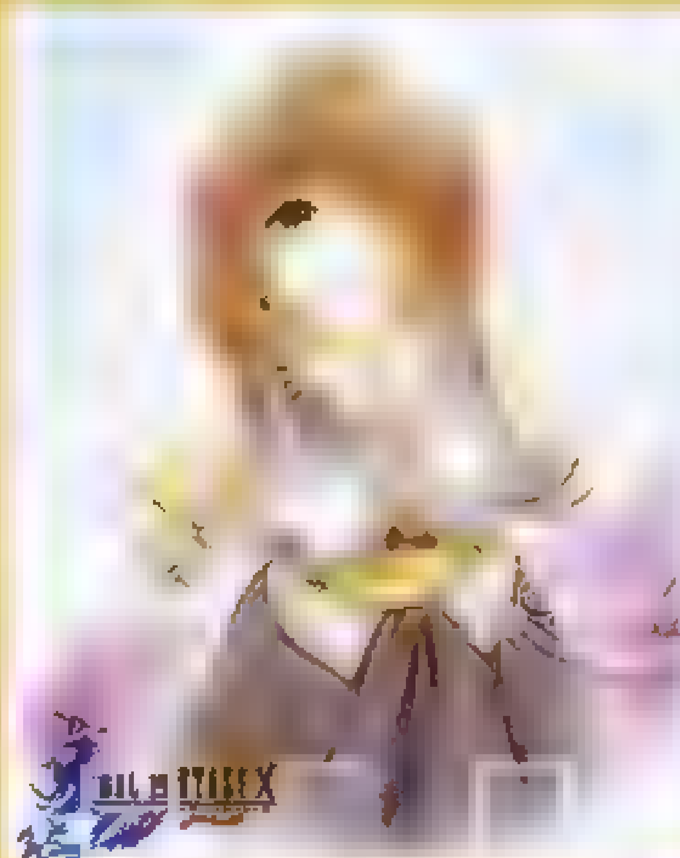
▼这样的构图让我想到《火焰之纹章》的设定图……人物是原创的，是你们社团的人吗？那个眼神猥琐的小球球是什么？

南宁·斑鸠

◀换了和服以后以后几乎认不出来是彩女了！《天诛 红》中她可要大出一番风头了！

天津·爱鸥&10e

▶给人感觉很微妙的尤娜 眼神中充满着渴望……评价 身材不错……



重庆·F-SKY—TAKIKI





近期瞩目动画评测报告（上）

由于四月是日本学校开学的时候，因此众多新动画及漫画一般都会选择在本月开始播放，而今年的四月只可用两个字来形容——恐怖。虽然漫画改编作品依然占据着半壁江山，但这次的漫画原作阵容之强大却非之前所能比拟的。而众多原创作品中也有许多属于值得一看之作。为了方便大家在这些动画中进行取舍，因此卡伦才会决定在动漫园中分两期向大家评测一下在四月中比较受关注的几部作品。需要指出的是，由于这些动画大部分都只播出了三四集左右，所以除了几部由漫画改编的作品外，我不会对动画的剧情精彩与否做过多分析，只是根据它们的音乐、画面、动作、表演及所营造出的气氛来进行整体上的分析，希望大家能注意这一点。

天上天下 TV

原名：天上天下
原作：大暮维人
监督：川濑敏文
剧本：井上敏树
人设：梅原隆弘
音乐：岩崎文纪



简介：统道学院，这就是被称为"爆拳"的不良二人组——凪宗一郎和勃布·牧原刚刚升上的高中，他们本想凭自己的双拳来统治这个学校。但他们没有料到的是，自己这次完全选错了地方。

统道学院是江户时代为了复兴武术而建立的统武私塾，而学院也继承了这一传统，拥有超人般实力的人比比皆是。在这里，由学生组成的权力至高无上的执行部扮演的是类似于政府的角色，而柔剑部则是整司学院内惟一敢于反抗执行部的协会。

主将棗真夜、副将高柳雅孝，以及真夜的妹妹对宗一郎一见钟情的亚夜，再加上为了能变得更强而加入的宗一郎和勃布，这就是柔剑部的全体成员。而此时，执行部和柔剑部的战争也已经处在了一触即发的状态……

执行部为何而成立？亚夜所拥有的龙眼之力究竟是什么？真夜和执行部总会长高柳光臣之间又有着怎样的过去？一切的一切，尽在《天上天下》中。

评价：本作改编自大暮维人的著名漫画，但令人遗憾的是，动画版的画面完全无法与大暮的超唯美画风相提并论，而故事的情节也进行了些许修改。从整体上来说，本片有些像不久前播出的《一骑当千》，两作都是将原作中的擦边球成分当作卖点，而完全忽视了漫画版那精彩的剧情。如果你对这部作品感兴趣的话，那么比起动画来，漫画版才是最佳的选择。

推荐度：★★★

怪物 TV

原名：MONSTER
原作：浦泽直树
监督：小岛正幸
人设：藤田しげる
剧本：浦畑达彦
音乐：蔻岛邦明



简介：1986年，西德，杜塞尔多夫。

本片的主角是在德国艾斯勒纪念医院就职的日本医生天马贤三，在之前的人生中，他一直都遵循院长的决定，优先为身分高贵的人做手术，但当他终于觉醒，在先被送到医院的生死垂危的少年和后被送来的市长之间选择了为少年动手术时，他却不知道，这是他一生中做出的最后悔的决定。

当院长、外科主任、脑外科组长这三名欺压天马的医生一夜间突然被人谋杀后，在新院长的任命下，本已被降职的天马成为了外科主任。但也因是杀人事件的惟一受益者而一直受到BKA（德国联邦警察）的伦克警官的怀疑。时光流转，一转眼间便到了1995年，柏林墙早已轰然倒塌，也再也没有什么东德西德之分，但艾斯勒纪念医院杀人事件的调查依然没有一丝进展。

1995年，德国科隆。

为了拯救一个和某起连续杀人事件有关联的人，天马来到了这里。但却卷入了和十一年前手法相同的杀人事件中，凶手竟然便是他十三年前救活的那位少年——约翰。更令天马震惊的是，他也是艾斯勒纪念医院杀人事件的凶手，而当时还是个孩子的约翰之所以要杀那三个人，只是为了天马当时喝醉酒时说的气话而已。

"你是我的再生父母，我恢复意识时，你不是说了吗？说你恨那些人恨得想杀了他们的。所以我就帮你实现这个愿望了。"

为了弥补自己犯下的过错，悲愤交集的天马踏上了追捕约翰的征途，与这个恐怖的怪物的战斗，也自此展开……

评价：浦泽直树的经典同名漫画在经过千呼万唤后终于被搬上了银幕。而无论是动画的画风还是情节都和漫画版毫无区别，这样其实是最好的，因为只要做到了"再现"这一点，动画版就足以被称为经典了。作为日本情节派漫画的经典之一，《怪物》的动画版毫无疑问是本月最受关注的作品。虽然说卡伦一直认为浦泽先生的作品改编成真人电视剧也许更好一些，但目前的动画版看来至少没有令人失望。如果你以前还从未看过漫画的话，不妨借此机会来感受一下那惊心动魄的故事吧。

推荐度：★★★★☆

修罗之刻 TV

原名：陆奥圆明流外传 修罗の刻
原作：川原正敏
监督：三泽伸
剧本：武上纯希
人设：浜津武广
音乐：袭部雄崇

简介：传说中，自平安时代以来，有一群只以拳脚与人交战而从未尝过一败，被人敬畏地称为修罗的人们，他们的格斗流派就是——陆奥圆明流。

本片改编自川原正敏的同名漫画，故事讲述了在浩瀚的历史长河中，拥有古武术"陆奥圆明流"的陆奥一族与日本历史上众多知名人士间发生的无数传奇。比起正传《修罗之门》来，身为外传的本作的剧情及人气度都远远要高于前者。而它也是近几年来少有的几部让卡伦感到热血沸腾的漫画之一。这次的动画版共选取了漫画中的《武藏篇》、《风云幕末篇》以及《宽永御前篇》来进行制作。宫本武藏、坂本龙马、新撰组、柳生十兵卫……这些熟悉的名字，将带给你的却是你所不了解，但却肯定会令你热血澎湃的故事。



评价：从已经播放的几集看来，本作虽非完全忠实原作的剧情，但却保持了原作的神韵，而川原正敏那简单的画风也在动画版中得到了一定的修正，可以说基本上能令原作的爱好者满意吧。虽然说音乐方面似乎并未给人留下太深的印象，但也算得上是不过不失了。推荐所有喜欢少年漫画，以及心中还保留着男儿的热血激情的朋友观看本片。

推荐度：★★★★

魔法少女队阿露丝 TV

原名：魔法少女队アルス
原作：雨宫庆太
监督：芦野芳晴
脚本：小原信治
人设：中山大辅
美术设计：中山大辅
音乐：寺岛民哉

简介："只要真心祈祷，就一定会有奇迹发生，现在我面前的这个魔法世界就是最有力的证据。"

"魔法，难道不是为了让人们生活得更幸福而存在的吗？"

"如果抱有这种幼稚幻想的话，是绝对无法在这个世界生存的哦。"

"如果有谁因为我最爱的魔法而死掉的话……我不要这种事发生！"

现在还在上小学5年级的少女阿露丝对魔法非常向往，而父亲送给她的《成为魔法使之书》则是她平时最爱翻阅的书籍。而在某一天的课间休息时，为了抢回被同学夺走的这本书，阿露丝不慎从学校楼顶掉了下去，但当她清醒过来时，却发现自己来到了一座陌生的森林里。不久之后她便惊喜地发现，这竟然是一个存在着妖精以及魔女的世界。



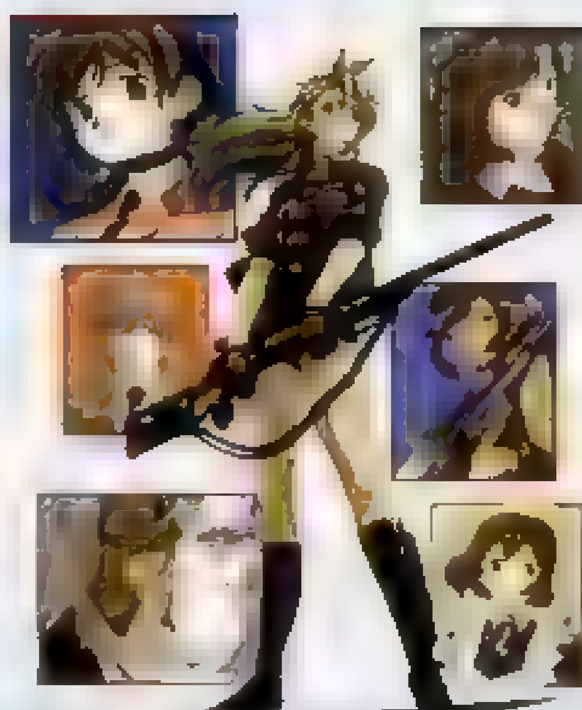
由于释放了被抓到的妖精而触犯了魔法界最大的禁忌，阿露丝及她刚刚认识的两个小魔女——斯娜和艾芭被GRAND MASTER施以了永远无法长大的诅咒。在这种情况下，阿露丝她们又该如何是好呢？

评价：雨宫庆太的人设大概是本作最受瞩目之处了，他那诡异的画风及奇想天外的怪物造型一向都得到了业界及广大动漫迷的肯定。这次的《魔法少女队》整体风格偏向于轻松活泼型，观众在欣赏的过程中经常会发出会心的微笑。本作的制作方是曾经制作过《黑客帝国动画版》及《MEMORIES》（她的回忆）等著名作品的STUDIO4℃，因此我们完全不用为本作的素质感到担心。虽然说《魔法少女队》全部共有40话，但每话的片长只有9分钟左右，再加上那轻松的气氛，比较适宜各位在闲暇之时进行观看吧。

推荐度：★★★☆

玛德莱克丝

原名：MADLAX
监督：真下耕一
剧本：黑田洋介
人设：大泽聪
　　　芝美奈子
　　　宫地聪子
音乐：梶浦由记



简介：一个是在地域纷争中活跃的女战士玛德莱克丝，一个是在秩序井然的大都会中日复一日过着平常生活的贵族少女玛格丽特，所处的世界及性格完全不同的两人，她们的目的却都指向了那个被称为"圣都"的神秘之地。一个是想凭借残存的记忆找到父亲，而另一个则希望借着充满了谜团的画册找寻出事件的真相，但是，隐藏在暗处的阴谋之影却一直笼罩着两人，而当她们抵达圣都之后，在那里等待着她们的又将是什么呢?

评价：监督一样是真下耕一，人设一样是芝美奈子，音乐一样是梶浦由记，制作一样是BEE Train，主角一样是两位少女，甚至连其中之一的声优也一样是桑岛法子……这、这分明就是《NOIR》的翻版嘛。不过就目前播放的几话看来，与后者相比，《玛德莱克丝》似乎要差一个重量级。真下耕一似乎是过于想卖弄意识流及自己的想法而忽略了作品本身的吸引力，而其明显吃《NOIR》老本的行为也让人有几分不满。相比之下，梶浦由记的音乐还是一如既往地精彩，这大概是本作最大的亮点了。

推荐度：★★★

仙境传说 THE ANIMATION

原名：RAGNAROK
　　THE ANIMATION
总监督：李进命
监督：岸诚二
剧本：三井秀树
人设：窝原健二
音乐：佐藤晃

简介：不止是在中国，由韩国公司GRAVITY（重力社）开发的《仙境传说》（RO）这款网络游戏这数年间在日本也积聚了很高的人气，而近期动画版的推出也令广大的《RO》玩家欣喜若狂。本作完全是根据游戏衍生而来的，而非韩国漫画版的改编，这大概是最令玩家们感到欣慰的地方了。

正如同那个熟悉的原名（RAGNAROK，诸神之黄昏）一样，本作的世界观是以北欧神话为基础的，不过和许多人想的不一样的是，



侏奥丁、瓦尔基里这些神祇是不会在本作中出现的，《RO》想体现的，只是一种北欧的氛围而已。与游戏版一样，故事的背景舞台是发生异变后的卢恩·米德加尔特王国，而主角则是少年剑士罗恩，以及和他青梅竹马的服饰尤珐，而他们所要对抗的，则是迄今为止还一直身处于暗中的神秘势力。在冒险的旅途上，个性鲜明的同伴将一一登场，并将与形形色色的冒险者相会。而在这之后，等待着他们的命运又究竟是什么呢?

评价：将人设一职交给原著作者李进命大概是动画版犯下的最大错误了，从男女主角公布伊始，玩家们便为人设的平庸而怨声载道。平心而论，无论是画面、音乐还是剧情，本作的素质都只能算是一般而已，不过对于曾经玩过《RO》的人来说，那就完全不一样了。完全相同的地点职业，完全相同的武器道具，完全相同的魔法怪物，甚至连各种表情符号都与游戏毫无二致……只要是曾经进入过《RO》世界中的人，都会为动画中所表现出来的某些东西而勾起往日美好的回忆。而如果你没有玩过游戏的话，那就干脆把时间花在其他动画身上吧。

推荐度：★★★

忘却的旋律

原名：忘却の旋律
原作：GJK
漫画：片仓真二
监督：锦织博
脚本：榎户洋司
人设：长谷川真也
音乐：桑野圣・周防义和

简介：20世纪，在世界上爆发了一次大规模战争，

那是人类和怪物的全面交战，战况之惨烈几乎无法令人想象。

而最终胜利的，是怪物……

时光流逝，人们迎来了新的世纪，不过，他们也忘记了那旋律……

在新世纪中，怪物和与他们战斗的战士的故事早已成为了传说，但少年博卡却一直对此抱有一定的怀疑。而当那名旋律战士——黑船出现在其面前时，他才知道那场战争的真相。

"为什么你们会忘却呢，为什么在遗忘的状态下还能生活呢?"

黑船望着星空，无奈地说道。而不久之后出现的怪物牛车以及效忠于他的校长和老师则清楚地让他认识到了一个事实：怪物并没有消失，而是成为了这个世界的影之支配者。人类则为了活下去而选择了以"奴隶"这一身分苟延残喘，而惟一还在和他们战斗着的，只有被称为"旋律战士"的少数一些人而已。

在从黑船与牛车的战斗中逃出来后，博卡在黑夜中也感受到了那旋律，并与其产生了共鸣。而此时，一位少女的幻象出现在他面前。那一刻，黑船的话又回荡在了他的耳边。

"那是只有战士才能看到的女神的幻影，我的同伴叫她'忘却的旋律'……"



评价：本片改编自片仓真二在《月刊少年ACE》上连载的同名漫画，而原作则是GJK。不过这部动画之所以会受到关注，原因只在于两个名字：GAINAX，以及贞本义行。由于卡伦并没有看过漫画，因此对本作的剧情是否精彩还不敢确定。但从已经播放的三话来看，故事还算是颇为吸引人的，而既然"旋律"二字在本篇中具有着举足轻重的地位，那音乐方面自然也是在水准之上。总的来说，算是近期值得一看的动画吧。

推荐度：★★★☆

柯塞特的肖像

原名：コゼットの肖像
监督：新房昭之
剧本：关岛真赖
人设：OKAMA
音乐：梶浦由记

简介：仓桥永莉是一名在古董店"香兰堂"中打工的少年，在朋友间有着他最近正在谈恋爱的传闻，但他们不知道的是，仓桥喜欢上的是身处于玻璃杯世界中的一名金发的少女　柯塞特。一个奇异黑暗的故事，就此展开……

评价：……这大概是本月最难评价的动画了，相信大概有80%以上的观众在将这一集看完后都会有种昏头昏脑的感觉。奇异、幻想、颓废、唯美的纯爱、破灭的美学、悲剧的宿命、透明的抑郁……这些都是新房昭之想在这部动画中表达出来的东西，而这也不可避免地招致作品极为晦涩难懂，不过本作的音乐和画面都颇为不错，所以不会给人以看不下去的感觉。一般来说，对这类作品的评价极易两极分化，而导演功力的深厚与否也是此类作品成为经典或垃圾的分界点。由于这所谓的第零集只是先行体验版（Vol.0），真正的Vol.1要在5月才会发售，因此在这里我们也不好对其作出评价，暂且还是对新房昭之之后的表现拭目以待吧。

推荐度：无法评价……

□to be coutinued□

横山光辉因火灾不幸去世

在4月15日夜间，以漫画《三国志》、《伊贺的影丸》及《铁人28号》等作品而广为人知的漫画大师横山光辉的家中发生火灾。在当晚22点29分，被送到东京板桥区医院几个小时后，横山先生由于伤势过重而在东京的医院内去世，享年69岁。据警方分析，火灾的原因应该是横山先生未能将烟蒂熄灭所致。

在得知横山先生不幸逝世的消息后，社会各界都感到非常震惊。而著名漫画家永井豪也在接受访问时沉痛地说道："他是用生动的漫画故事为现在漫画的昌盛提供原动力的人。"

横山先生的葬礼将在不久后举行，在此，让我们为这位曾给我们带给无限欢乐的老人致以深深的谢意吧……

《名侦探柯南》第九部剧场版制作决定

4月17日，《名侦探柯南》的第八部剧场版动画《银翼的魔术师》已经开始在日本各地影院上映了。而在首映典礼的会场上，制作人员也公布了第九部剧场版即将开始制作的消息。其实这个消息可算是理所当然，因为一年一部剧场版正是《名侦探柯南》的一贯传统。

美树本晴彦即将来到上海

据有关人士透露，以《超时空要塞》这部不朽名作而为中国广大动漫迷所熟知的美树本晴彦先生将于5月下旬来到上海，但具体活动事项及逗留时间目前还未确定。如果这个消息是真的的话，那上海的朋友可一定不要错过这个机会哦。

《丁丁历险记》央视播映

为了纪念丁丁诞生75周年，中央电视台第六套节目将于5月2日开始，于每天晚间七点开始播放这部由埃尔热漫画改编的动画，共39集。如果你想重温童年时的梦想的话，就请在那个时段打开电视机，再度跟随小记者丁丁一同开始冒险之旅吧。

主持人·胜负师

自由谈

疑是故人来——清明追忆

文：天丛云剑

场景一：她在位牌前双手一拍合十，一脸凝重。（镜头转，给位牌后的照片特写。五秒。镜头中速移动，天空的特写）丽日蓝天。

场景二：微笑，面对墓碑，把水桶轻轻放在一边，鞠躬："我回来了……"

场景三：（侧面脸部特写）他自怀中摸出个木塑的小人，捏在手中好不深情，又掏出贴身的飞刀细细雕刻……

（导演："CUT！CUT！这关李寻欢什么事了？"众演员纷纷退场。）

不知道一衣带水的邻邦有没有清明的惯例。主人公常常来了兴致就去扫墓或沉思过往，不需要考虑时令——为了迎合剧情需要，有点无辜——在故人面前大表决心痛苦流涕捶胸顿足……不过最好只是微笑，微笑面对流年似水逝者如斯。

农历二月十五，清明，无云，晴。

雪代巴（《浪客剑心》和月伸宏）

记不清是三年或四年之前，看雪代巴面无表情执伞走进剑心的生命，细长的凤眼里全是空洞——就在漫画的追忆篇部分味同嚼蜡让人受不了商业化的铜臭味时，动画版的追忆篇却彻底将我们击倒，不过击倒我们的不是少年剑心十年不变的俊脸，而是血雨腥风



中娉娉婷婷的女人飞蛾扑火的爱情。自此我们明白为何剑心会爱上那个命贱的神古薰——命贱不太容易丢了性命，而读者真的不喜欢太多悲剧加料。

外表柔弱内心坚强的女人让人肃然起敬，外表坚强内心柔弱的女人却叫人可怜的。

可怜，可以怜惜。

这在《无限之住人》里有很鲜明的对比，前者是双目几近失明的密花，淡漠的表情后是女人的韧性；后者是武艺极有天赋的缜绘，欲哭无泪的脸藏不住软弱。而于巴，却很难归类成哪一边。白梅的香味、隐忍的神情和几乎没有神色变化的脸熨烫在剑心的记忆，其间有了许多无关爱情的解释不清的深沉，连带着让读者一起唏嘘。

一直不认为《浪客剑心》是一部以剧情取胜的作品——爱上杀夫仇人的末代恋情俯首即是，和月不是前无古人后无来者；姐弟恋放到现在也和惊世骇俗扯不上关系，最多是比较前卫而已……不过《剑心》不是以搞笑为卖点的作品，虽然有时剑心会装疯卖傻一把，可在追忆篇里，除去音乐和画面间的苦闷，竟然找不到能让人牵动唇角的东西了。原来出身悲惨的男主角的乐观都是后天培养的，在反复失去和后悔中才明白了现在的重要。至于巴，可能连和月老师本人都没想到她乱世浮萍的角色一石激千浪——崇武的少年漫画女主角，多是为剧情服务的，没人奢望她们能在看到血昏倒或装镇定之外有什么作为。忽然出现的巴无所谓到木然的神色下，却澎湃着与女子不符的东西，她的香消玉殒是不得已，活在过去的女子，梦未央。

不知道为何《剑心》中那么多浴血奋战的男人们的牺牲都不及这个女子的死来得震撼人心，难道只是因为我们对于一介弱伶的一点可怜？相乐总三，念慈照顾的孤儿们，志志雄的坚持与霸气都没能在读者心里留下更深的痕迹，仿佛《剑心》从头至尾都凝结到她死亡的高潮里……我不知该为商业化运作喝彩还是为事物的不确定性叫好，可能深究其中的枝枝节节本身就没有营养。能够为此感动，能够以此感动，已经足够了。

无云无雨的日子，巴的墓碑边，从昨天走出来的男人笑容依旧，却少年不再，他，属于未来……活着的人，始终是属于未来的吧。

更达（《婆娑罗》田村由美）

故事进行到十来二十卷，差不多忘记这个叫更达的少年，本该是少年。

相似的脸，不论从左往右或从右往左看，眼眸里印出的都是没有边际的沙漠荒野，确实最初以为所有史诗的段落会孕育在少年模糊的表情和坚定的眼眸。

所以忽然发觉自己抒错情表错意有点尴尬——已经被教育成习惯遇英雄人物抒情、遇反面角色唾弃的习惯——朱丽叶的哥哥似乎生来就是为了死在罗密欧手里，而罗密欧毫无疑问是要和朱丽叶生死相随的，生或死由作者决定。然而故事，毕竟没能归到悲剧里去。

在所有赞美落在更纱瘦小的背影初，还没有被夕阳或朝日放大得无比光辉灿烂。但几乎可以预见今后的磨难和悲喜——谁在乎那是外围的女权主义还是后现代？只是曾经必死无疑，只为了成全更纱女扮男装的后现代花木兰的哥哥多少有点冤枉——漫画作品里不能缺少这样为情节赴死的角色，就算他的存在感薄弱到一个翻页就让读者遗忘，也绝对不会让"扇子们"流汗或者流泪。

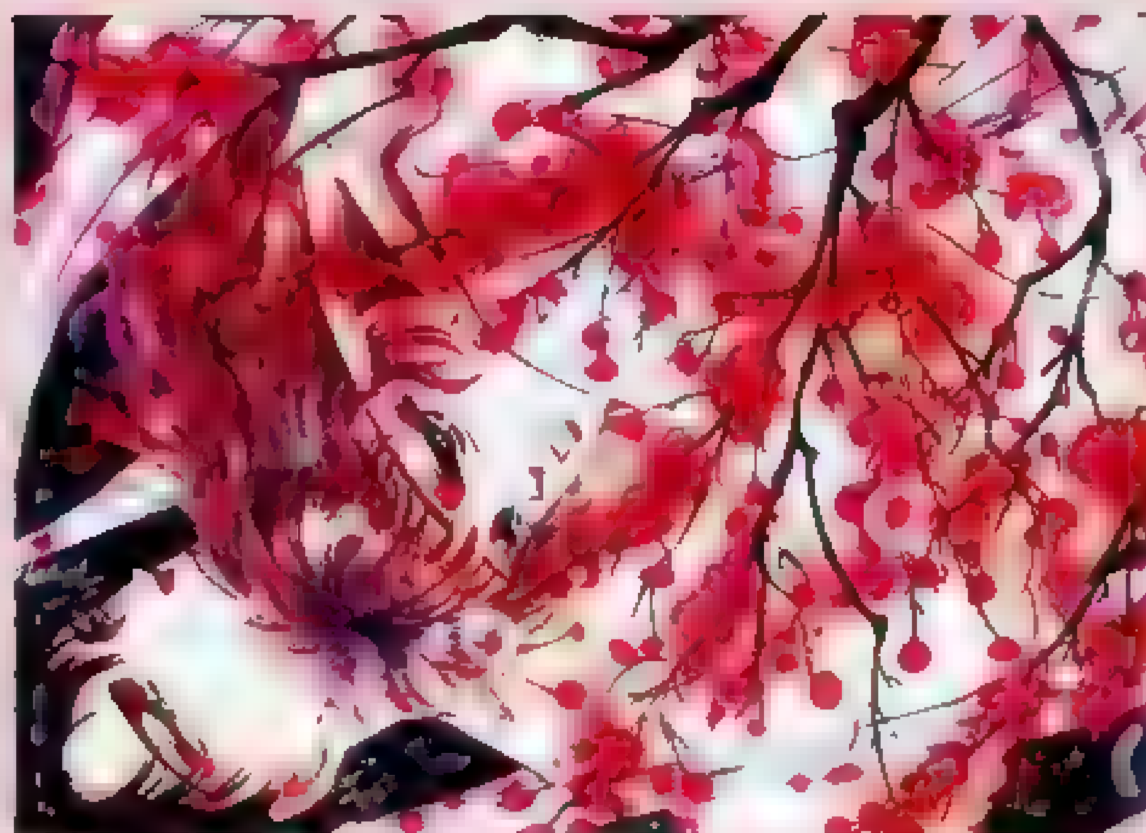
在看田村由美老师的短篇集之前，为《婆娑罗》的磅礴气势感染。悲情阴谋责任成败……放到大环境的大主题在女性漫画家手中往往是细腻有余魄力不足

躲不过金刚石成绕指柔的儿女情长——《婆娑罗》于当时却可谓史诗少女漫画了——不能指责她依然有着贯穿故事始终的爱情，少女情怀总是诗——至少在小资情结泛滥的商品化符号里，她可谓一枝独秀。

内心坚持认定田村老师是个温柔又贪心的女子。《婆娑罗》众出场人物排开拍个集体照恐怕得画个几页。在血雨腥风里打打杀杀，不见几个人倒下去再也起不来，尤其是代表正义阵营的同志们，除了痛失的扬羽和他兄弟太郎——说实话他们两人不吃亏，死得可谓物超所值，痛到读者心窝里，肯定永垂不朽

意志薄弱和选错革命道路的同志都在适当的时间"处理"掉了，一路看来一气呵成、荡气回肠……

记得扬羽被刺瞎右眼的那刻命运般的相遇，预言的声音断断续续说他必然为了一个女人而死——他该是悲剧英雄，浪漫而忠贞，可又有谁记得为了命运之子的诞生第一个牺牲性命的哥哥？



不光是动漫作品，随意出现后被消灭的路人甲乙丙丁肯定比主要人物多得多，也许他们的名字是瞬间记忆隔小时就忘的，也许他们连名字都没有。此处并非要较真作者或读者只顾及个人英雄主义或着重指出那些边边角角里发生的东西对大局的发展起了多么重要的作用。只是，清明，也为了那些被遗忘的灵魂祈祷一下吧……

皇北都（《东京巴比伦》CLAMP）

皇北都的死比夜叉王和帝释天之间暧昧不明的东西亮堂很多，所以很难在广大同人非同人拥护者间竖立起足够的威信，但是，得到了广泛支持——她是为昂流和星矢郎的暧昧而献身，这点到了《X》中再一次得到了验证。不能怪CLAMP姐妹，那时她们还比较"纯情"（实话说这词说得有点昧良心），表达同性间的关系直接用"喜欢、在乎"等语言，而不是之后需要读唇术的能力以及更极至的暧昧动作。

或许怕读者过分重视昂流和阿星的关系而遗漏了北都的重要献身，CLAMP姐妹不遗余力地在事过境迁之后转移时空让她成为了单相思的对象——尽管是在梦中，尽管无力的美青年只会摆出一张世人都欠他钱的愁苦表情，比她更像女性——却极大地满足了读者的心理需要——可惜那只是针对牙晓比女人更女人味十足的神情。

北都似乎永远只能做绿叶，奇异的服装和成熟的言语都没能让她晋身红花的行列；升级到《X》，放弃艳丽的妆容和放肆的笑声，做出小女人温柔可人状，皱起眉头不再欲言又止，还是到了无花果的阶段就败下阵来。被作者折腾来折腾去，改变了凌人盛气和一点可爱的霸道，有劳无功。冤不冤啊！

一直觉得北都是聪明的女子，聪明得有些精明。但是再聪明的女子也会有看不破的东西，又或许看不破的人不是她，是昂流。所以她要去替昂流背负"生命不能承受之轻"。看着昂流扭曲着表情一付当代传教



士的样子，心里曾经的感动和现在的矫情也算是种成长，渐渐明白他内心还没有断奶，所以伤人伤己。当时狂热的猜疑着这对双胞胎和阿星的关系，然后叨叨念念阿星名字的日子，是童年，却不是青春。

现实不需要暧昧。

现代人只有一秒钟之内的感动，然后继续用武装起来的伪善微笑、笑里藏刀。北都的身世来回都和爱情什么的崇高境界无关，我们已经没有余裕去多花心思揣度她的心思——也许CLAMP姐妹自己都不知道创造了这么个人物究竟想感动谁，她的死又是为了感动谁？谁成全了谁？成全了昂流和阿星，还是CLAMP姐妹众人皆知的骗钱计划呢？

事过境迁，《东巴》的舞起起落落，已是明日黄花，《X》大势已去，当年热情激荡的火焰现今连火苗也快看不见，蓦然回首，眼中的竟然不再是昂流阿星，甚至不是神威牙晓……看到那个聪明的女子的笑容，不似当年，只是艳，不再冷。忽然，有点伤感。

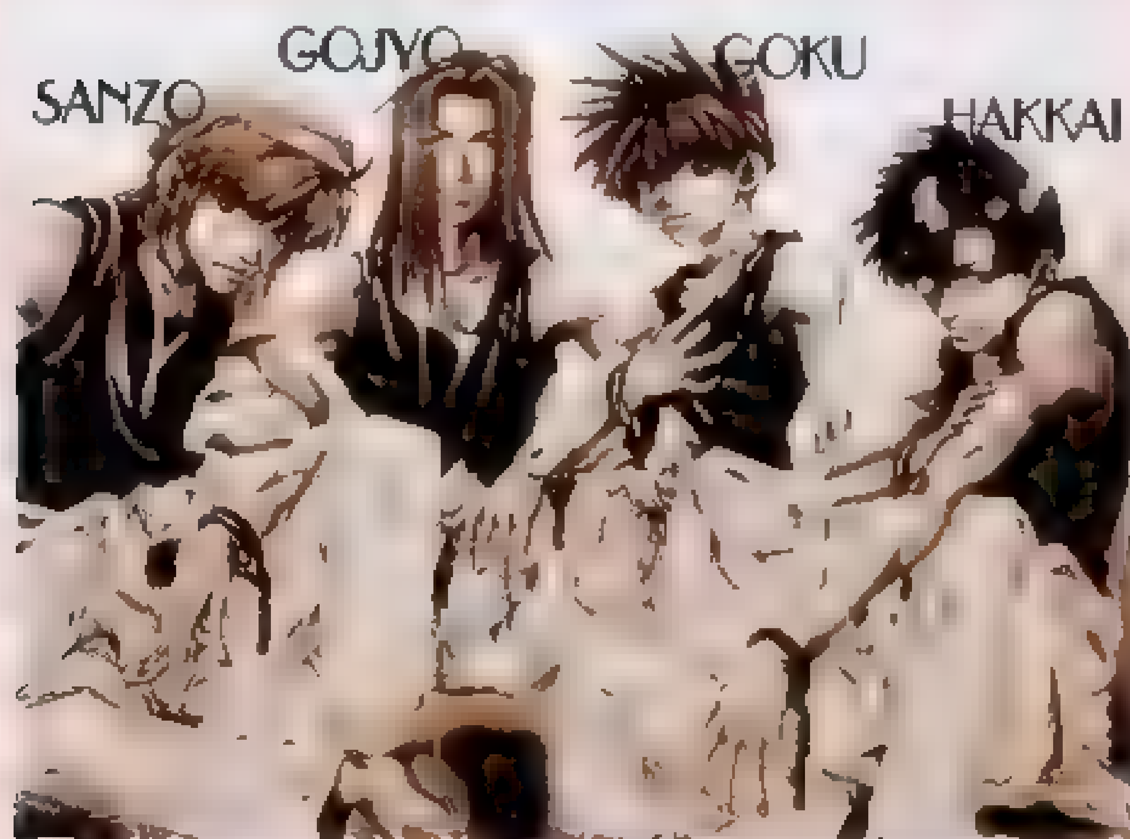
光明三藏（《最游记》峰仓和也）

要承认，从来没有喜欢过玄奘三藏。

这个脾气暴躁品行不端生活规律不良的嬉皮和尚惟一传递出的信息是"做和尚也是不错的"：开着吉普到处转悠，拿着菩萨的金卡去酒吧消费，不爽谁还能用左轮对着他的脑袋——这惟一传递出的信息显然也是臆想出来的东西。

显然他小日子过得不错，可竟然还露出很委屈的表情。也许这不能怪他，《最游记》到处都是身世悲惨的苦娃娃，从四个主角到无数配角，几乎都与积极向上欣欣向荣距离很远。每个人都巴不得顶着最愁苦的脸，或表面时和风细雨时阳光灿烂，内心一片黑暗。

之所以要提不喜欢的玄奘是为了引出他的师傅光明三藏。一样是三藏，师傅和徒儿的境界明显差了一个档次——玄奘是叛逆期的孩子，有个性有追求但历



练太少城府不够，这很符合心理年龄12到18岁的"同龄人"的审美。光明三藏代表的是大人，对自由心存向往却力不从心的大人。

光明三藏一出场，端着师傅的架子——漫画作品里普遍存在的影子，如同很多其他作品里为了点化徒弟而不得不退场的师傅一样，慈眉善目地笑。当时三藏不是三藏，是江流，其实，是个自由的名字，光明希望他人如其名，而困在小庙里的江流是不会变成大海的。坦白说，公式化，是对光明最初的印象——会在庭院里折纸飞机玩儿的师傅，没什么新意。

无一物，遇佛杀佛，见人杀人，追求绝对的自由。

光明说过有限的几句话里，这句几乎成了玄奘一行人的座右铭。要成为座右铭不容易，不光是喊上去响亮有力而已。

我们都知道峰仓老师竭尽全力地表达她的另类，兜兜转转之间忽然发现玄奘师徒四人不能真正表达清楚。所以儒雅的光明三藏师傅就为他们指明了方向

那是一条明确通往读者钱包的道路，事实也的确如此。

峰仓老师不吝惜杀妖。《最游记》中死再多妖魔鬼怪也不浪费，杀得不尽兴可以把天界神界的人一并拉进来打杀。很多浮躁的东西埋伏在那里，一炒却热闹纷呈。在藤崎龙版《封神演义》大卖的时候，人妖仙也是死伤无数，读者跟着哭，然后作品越卖越火。后来，《最游记》光荣地延续了这一传统，再后来有消息说峰仓老师和藤崎老师在拍拖……故事外不比故事里逊色多少。

光明三藏的死肯定不及花楠吸引读者，因为峰仓老师很清楚是什么人在看她的作品。不过光明不会被小姑娘嫉妒——八戒不管戏说还是原著里都很吃香，玄奘则很难说。不过每个人一个故事，光明三藏的牺牲没有死的确实感——既然三藏法师都这么厉害，为什么这么简单就翘辫子？简直跟《指环王》里成为白袍法师的甘道尔夫一样叫人失望，不过可能他最清楚自己在作品中的作用，还有，什么是真正的休息和解脱。

罗连士＆安德利昂（《少年残像》由贵香织里）

不谈利夫和他的该隐少爷拉拉杂杂的国事家事，也不谈《天禁》那票生生死死翻来覆去的男男女女。当时的由贵阿姨画技没能体现到复杂的服饰褶皱里，唯美得让人不敢直视（不要怀疑，那是商业化的光芒）。直白纯粹震撼性，或许，还有人想加上变态——《少年残像》，如果你没能从这部作品开始坚决做由贵阿姨的"扇子"，有点可惜。

印象最清晰的部分是罗连士手里抓着一大束气球微笑的样子。然后安德利昂的表情立即有了他乡遇故知的欣喜——也许疯狂更确切——任凭罗路在人群里或屋顶上天真烂漫地笑。肮脏的窄巷，出卖肉体的少年，变态杀手都退出记忆之外，只有他的笑容真实存在。

从那时起就相信由贵阿姨绝对会红！

旋转木马八音盒、气球、空白信纸、没装子弹的手枪、甜言蜜语不怕酸、耽美经典悲剧殉情后双宿双飞……从一条宠物项链开始的爱情——我不知道是不是爱情，当时浪费掉的大把眼泪，现在已经失了温度。

有些人适合编故事，因为读者明知是编的故事还是忍不住跌进去相信。由贵阿姨是编故事的人，而且不光会编，修饰的功夫也一流。当初百转千回的情节能在短短几十页里圆满。倒叙，闪回，场景交替，俨然一部低成本社会伦理剧，还不枯燥。

梓梓然酸溜溜，是因为当初跌进故事陷阱里的人，绝对包括了我自己。

一直以为罗路是狡猾的。用了那么多道具，给予了那么多救赎的话语，全身心的拥抱和全部的爱情。其实谁都清楚罗路救不了安德利昂，安德利昂更救不了罗路。两个脆弱无力的人，在不合适的地点以不合适的方式相遇——很诧异罗路坦率地向颤抖着杀死男娼的安德利昂走去，径直地走去——心中警铃大作，要自己不要上了作者的当，可是，晚了！

所以真正狡猾的是由贵阿姨。

现在已不会再为《少年残像》感动，如同梁祝的情节中国人民没感觉，外国观众没准也腻味了。但是，爱情，爱你爱到杀死你的爱情，究竟是喜是悲呢？这些是不是由贵阿姨当时想问的问题？

安德利昂，你喜欢我吗？

当然喜欢啊！

就算，生命……断送在你的手中！

罗德（《黑猫》矢吹健太郎）

《黑猫》这样的作品可以和许多耳熟能详或不太



详的作品横向类比，画风情节人物设定，然后心情是有点怒其不争哀其不幸的。原谅我拿它来作例子，因为书在手边，拿起来比较方便。

曾经的兄弟，个性认真有责任感，超能力，为了救史恩牺牲了自己，然后史恩移植了他的预知眼……很符合一般"死去的兄弟"的设定，没有多大新意，好像只是为了帮助作者简化解释史恩拥有预知眼的来龙去脉，敷衍读者的一段情节，硬是用了煽情的作料，难免感觉乏味。

现在的主人公们越来越会摆POSE，不管是风流倜傥的还是满身血污的都能保持"高、大、全"的英雄形象。不可避免的，主人公的兄弟们（其实就是配角），就得会装傻，越会装的人活得越久。

装傻基本分三类。一是本质真傻，但有内容，代表人物是《通灵王》的木刀之龙；二是己方的人装傻，作用有二：给读者惊喜和给主角惊喜，代表人物是《鬼眼狂刀KYO》的真田幸村；三是敌方的人装傻，作用也有二：震惊读者和震惊主角，代表人物《闪灵二人组》的赤尸藏人，《火影忍者》的兜。

前一种因为太傻了，作者不屑画死他们，而且需要他们来活络气氛和起承转合，所以中途牺牲的可能性小；中间一种因为会起到增加主角HP和MP的作用就算要牺牲也是唯美画面鲜花夕阳，永远活在读者心中，不亏；最后一种，死是肯定的，至少也得半身不遂，但因为是小BOSS，死得不会很早，基本有足够的时间说台词做造型耍酷，要比主角酷，否则显不出作者的水平——这类角色现在非常流行，多是亦正亦邪的角色，说不定最后投靠革命就可以免死了。

罗德一出场光看脸就知道特忠厚老实，却锋芒毕露，预知眼能力的使用连伏笔也不打，就算是第一话的情节也知道他活不长，走过场煽完情就没表现机会了。不过这不是他能决定的事，生杀大权在作者手里。

如果漫画作品都是这样的套路，我们还需要漫画作者干什么呢？

蒂娜＆父亲（《双星记》成田美名子）

我是从成田美明子老师的《双星记》开始接触漫画的，对，不是《圣斗士》、《龙珠》，甚至不是《机器猫》。漫画这个概念从西瓦赛瓦以及安妮三人的故事开始，虽然当时的我，根本没有看明白。

很多年以后当我也会用"想当初"这个没出息的词语看比我年轻好几岁的后起漫画扇子们，第一个想到的，依然是《双星记》，虽然成田老师总也称不上我最喜欢的漫画家。

把这部作品牵扯到故人的话题里有些勉强。成田老师的作品从来不是一线红得发紫的东西，幽谷百合的清雅，有一批固定的拥护群，不狂热，坚持着成人的少年梦，神色漂然又严谨，平平淡淡，但不会乏味。



所以，面对赛瓦埋在心底对父亲死的内疚，不是阵痛，而是心痛；看到蒂娜意外发生车祸时西瓦痛哭的脸不会落泪，还是心痛。成田老师知道人内心哪一处最敏感，不用猛药，只要一点点，就已深刻。

"就因为是陈腔滥调才是最理想的最应该的做法。有许多事明明知道却做不来。"（SIVA）

现在已经很难在漫画里看到这样正正经经又不矫情的语句了。不知道是读者迫使作者放弃了根基还是作者影响了读者改变了想法。在不断求新求变中，感动越来越少，抱怨越来越多。我们不敢说是因为成长，坚决不去看身后相差了几个"代沟"（现在的说法是四岁一个代沟）的孩子热情的神情，看到《双星记》的时候，会释怀，耳边隐约能听到赤明丽香呼唤的声音"完治！完治！"那是不变的纯真。

"自从蒂娜死后，喜怒哀乐都会随着时间而冲淡，但只有爱情会留下。"

"对方死去的时候，思念就好像永远停留在那儿了，最后一幕不断地重复，幸好这些都只是一个在思想……可是如果活着就还有代替的机会。

再怎么痛苦的回忆，只要活着就还有代替的机会，所以，我们非活着不可。

…… 整理好行李，再来个新的出发。"（SIVA）

很久以前的自己，在被这些话感动的自己，多年之后，在对很多口号标语反感以后，能感动自己的竟然还是原来的这些话。不想讨论是成长还是对昨天的留恋。看《双星记》的日子里，面对亲情、友情和爱情，没有标语口号没有壮志凌云，安安静静流淌在心里的是真实。而真实在现今的漫画作品中真的很缺稀。

高楼谁与上？长记秋晴望。往事已成空，还如一梦中。

借成田老师之名，祭奠我们昨天的昨天。

非"践"

清明，在二十四个节气里惟一的节日。并不喜欢，因为个性主张一切向前看，一旦停下来回头，不怕被回忆绊住，而是担心沉淀的东西翻起，心里会浑浊，浑浊是因为不明，而困惑不适合年轻人。

只是这么许多逝者却连"明"的机会都不再。

多少恨，昨晚梦魂中。还似旧时游上苑，车如流水马如龙，花月正春风。

以此文纪念所有戏里戏外的故人。

翔影，谢场。

圣斗士剧场版公式

文：SQUALL—LH

1.地震、海啸、台风、火山爆发、流星雨袭来等等恐怖事件同时出现，全世界人类面临危机。

2.经圣域特派情报组多方调查得知，此次连续杀人事件幕后主使乃XX大神是也，战斗力至少要高出己方老大雅典娜一个级别。



3.雅典娜第N次自作聪明地前往敌方大本营企图执行"说得"指令，于是遭到第N+1次囚禁，并且带有倒计时性质。

4.鉴于黄金圣斗士大多有无法出战的正当理由兼医生证明，而白银圣斗士又几乎死得精光，于是五个悲惨的青铜圣斗士再次踏上了成功率只有0.01％的征途。

5.经过一番实战体验，五人惊喜地发现，敌方除了四个中BOSS外并无其他兵力。但为了维护圣斗士的荣誉，他们决定宁可冒着让女神挂掉的危险也要坚持1 ON 1的决斗原则，佩服一个先。

6.第一回合：紫龙VS骨感帅男一名

三招过后，紫龙败局已定，于是悲剧的脱衣宿命再次轮回："分离"指令执行，妖力束缚装置——天龙座圣衣完全解体，紫龙"超底力"发动，99％的HP转化为攻击力，99％的防御力转化为会心一击率，回避率清零。双方同时出招，敌人被瞬杀，紫龙再起不能。

7.第二回合：冰河VS长发酷哥一个

虽然冰河的绝对零度攻击——"曙光女神之宽恕"具有先手必胜的特技，可惜敌方在一句"哼，冻气仅此程度而已吗？口胡！你还未够班呀！"之后便轻松地破冰而出，痛扁冰河。在断折了至少四五根肋骨后，神志不清的冰河眼前出现了母亲及师傅的身影，于是"大激励"发动，冰河气力达到顶点，以一记N倍于绝对零度的超必杀结束战斗（N＝激励人员特写画面次数），继而因为负作用"脱力"倒地不起。

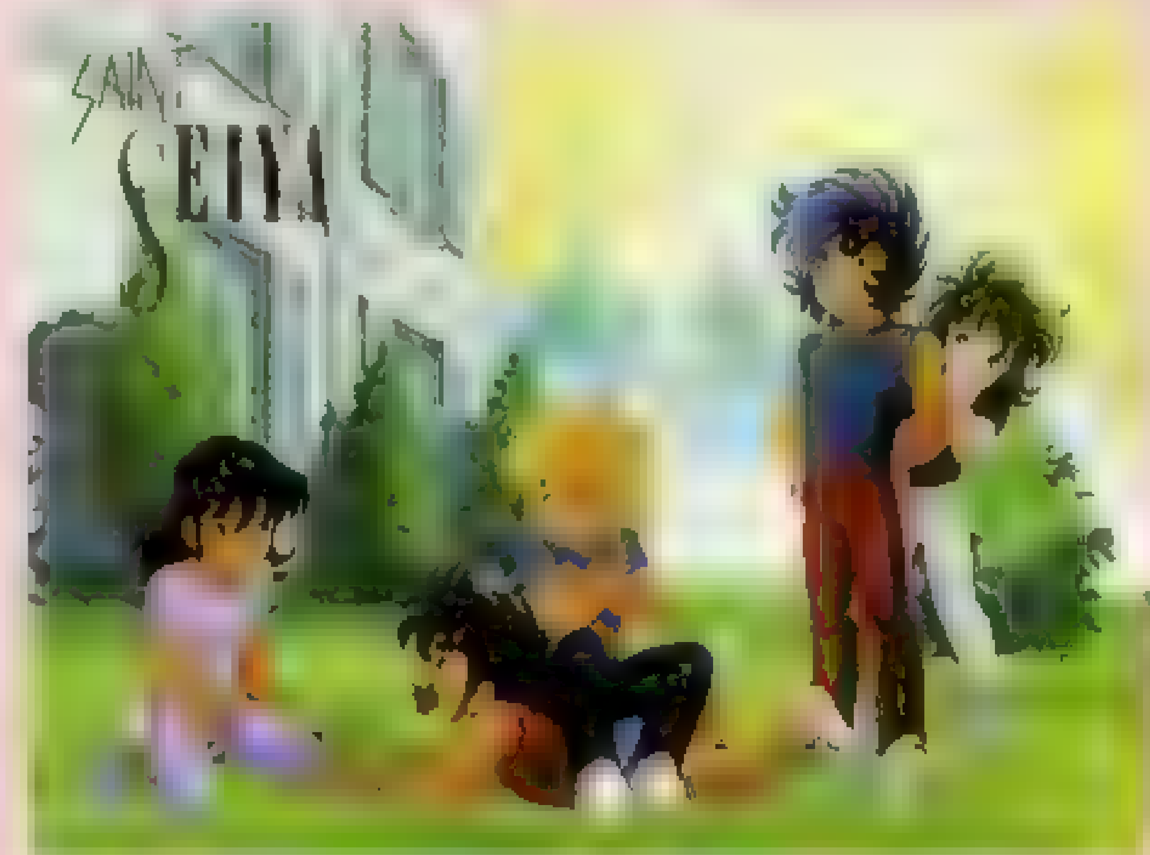
8.第三回合：瞬VS大块头一只

美女与野兽的较量过程让人大倒胃口，当号称全宇宙最坚固的星云锁链在第N次被砸得连渣滓都不剩的时候，瞬紧急发动最终召唤奥义，不死族之王一辉立时从异次元来到战场上，在教训瞬的同时将看也未看一眼的敌人一击毙命，仿佛顺手拍死只苍蝇那样简单。

9.第四回合：星矢VS御前中BOSS

将所有同伴击败敌人的时间花在长跑中的星





矢终于抵达了敌方基地入口处，正在瞄准洞门"任务了解、目标锁定、排除开始"时，一记不亚于160MM加农炮弹的拳头飞到他脸上，伴随着一声耳熟能详的惨叫，星矢侧移飞行路线上的建筑物开始极其夸张地连续倒塌。5秒钟后，宛若僵尸般反弹回来的星矢正式开始与对方那沉闷的必胜决斗，结局依动画时间而定，如果时间尚且充裕，那么一辉会义不容辞地出现在最后一击的画面中。

10.第五回合：星矢＋四人援护VS最终BOSS

连续作战的星矢再次体现出"小强"般卓越非凡的生命力来，在经受住激光束、硫酸弹、三昧真火、刀剑乱舞等一连串任何生物都不可能抵挡住的进攻后依然在战场上爬来爬去，足见BT功力之深厚。雅典娜见血头晕，不久终于良心发现将射手座圣衣丢给星矢。在蓄力箭填充能源的时候，其余被用作盾牌的四人依次仆街。就在这段熟得发紫的情节即将令电视机前的所有人进入梦乡的时候，蓄力完毕，星矢与最终BOSS同时发出最后一击，同时仆街，战斗结束，敌人被封印，雅典娜毛发未损，五件青铜圣衣出现在修理名单中。

11.世界复归和平，太阳重新照耀到地球的每一个角落（笔者觉得这才是最恐怖的事情……），五个刚才还在阎王殿门口徘徊的小强不可思议地出现在雅典娜身边，陪她一同欣赏西下的夕阳，发出种种赞扬和平的感叹。LH写到此处不得不感诚地253一个——大哥，你们的头上还在流血耶！

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆当大家看到本期杂志时，五一黄金周应该还没有过完吧？在此先祝大家玩得开心。五一期间小编们也难得地获得了三天假期，同庆同庆！

☆饱含着胜负师心血和鼻血的《游戏·人》第七辑已经上市！请大家注意"查收"。（注：鼻血的典故请参见上期纱迦的小编寄语。）

☆最近小编们有意识地加强了与读者朋友们的互动，经常在文中提出一些问题，而大家也毫不吝惜地发来了自己的宝贵意见。有了大家的支持，我们的杂志一定会越办越精彩的！



☆《生化危机全书》和《潜龙谍影 历史》受到了市场的肯定，大家来信赞扬之余不免要问一问UCG的下一个计划是什么。在此先卖一个小小的关子，时候一到自然就会公开的。可以肯定的一点就是 UCG出品，必属精品！

☆《掌机王》第9辑即将上市！这次《掌机王》的赠品很有意思，内容也相当不错哦。详情请参看本期封底。

☆E3大展即将召开，众小编已经众志成城，做好了突击的准备，而且这次GOUKI和多边形这两个家伙会亲临美国E3展现场！下期杂志有猛料哦。

读编妙语

刚买UCG的读者是菜子油炒饭，特别幽默的读者是大豆油炒饭，MM读者就是花生油炒饭，而像我这样的老读者就是"素"油炒饭。

苗晓星

感动啊……简直像本同学录……好久都没这么开心地看书了。你们真卑鄙，竟然让一个宇宙无敌美少女在众人面前笑得比阮里奥还阮里奥！形象尽失！赔我啊啊！

——刚刚收到《5周年纪念特辑》的女读者青行灯

本人乃游戏迷一个，电玩如同颜如玉，电玩如同闲之友。我很喜欢《游戏机实用技术》这一本好杂志，有它在手，犹如武功秘笈；有它在手，如同玩时伙伴。它不只是一个好攻略本，也是一个好的时尚休闲之所。游戏为我最爱，你是我的次爱。

——当鸡蛋变成小鸡

如何利用买UCG剩下的两毛钱？

一、捐给社会福利机构，培养爱心和社会责任感，树立正确的人生观和世界观。

二、买一颗泡泡糖，边看UCG边吃，能有效治疗口吃，瘦脸。

三，储蓄起来。积少成多，培养勤俭节约的好习惯。

——云南 李雪飞

图下重复了。

4月B中纱迦在小编寄语说最近下到了一批图，还贴出了其中的一张。有读者提示说这张图原来纱迦就在小编寄语里放过。经过检查发现，原来这批图早在一年前就已经下载过，于是纱迦就说出了这句话。之后纱迦花了一天两夜的时间来清理自己的图库。

某日泰坦、LIKY、纱迦三人一起吃饭，席上泰坦欲说服纱迦买数码相机，遂有了以下的对话：

泰坦 相信我没错的，索尼的DSC-T1就是好！

纱迦：会不会买了过不了多久就过时？

泰坦 数码相机和手机不同，买一台可以用很久。

纱迦：那你和LJKY为啥经常换？

泰坦（一时语塞）：……那是因为我们贱。

LJKY（怒）：你说你自己贱不就行了，为何说"我们"？

iloveyousega：PS2的《仙乐传说》当然要好好地做一做了！攻略和研究什么的一个也不要少呀！嘿嘿，自从听说NAMCO要移植给PS2后，我把MJ的《Beat It》声音开到很大很大（估计整栋楼没有听不清楚歌词的……）然后在家里狂跳MJ的舞步。结果10分钟以后，有3家人到我家门口来找我了……

北冥鱼：《仙乐传说》要出PS2版了，哇哈哈哈哦活活活（因大笑而昏厥一次），偶对传说中的《仙乐传说》仰慕已久了，只是无缘亲近。现在好了，这对每一个PS2玩家都是福音啊！强烈建议UCG重新制作完美的PS2版攻略，因为有NGC版的那期我没买到，呵呵，开个玩笑。不过既然是重制版，肯定有一些不一样的，而且PS2不是NGC，操作上至少得重新讲解吧，再加上刚买PS2和刚开始看UCG的读者，不出个完全攻略对我们不公平啊！是吧？

上次在"读编往来"里问大家是否要重做PS2版《仙乐传说》的攻略。由于时间关系，目前只能从收到的Email来判断。可以肯定的是，对于《仙乐传说》移植到PS2上，读者们基本上都持欢迎态度。PS2版《仙乐传说》会追加一些新的要素，这部分内容肯定会进行详细介绍的。是否要重做攻略还要等到大批平信杀到后才能根据大家的反应来决定。

本期编辑部流行游戏

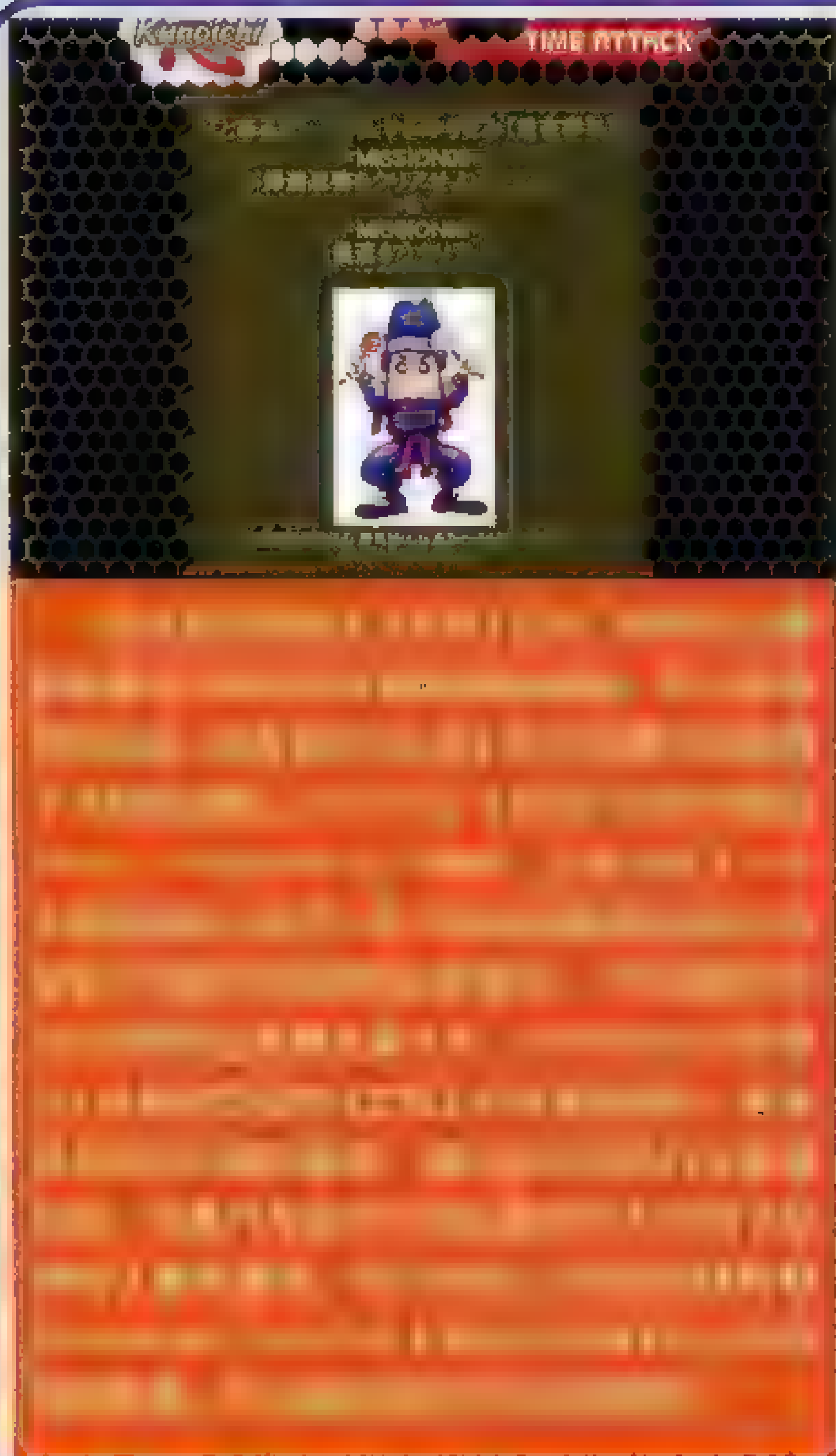
星之卡比 镜之大迷宫	5人	多边形、LIKY、阿修罗、D·S等
洛克人 ZERO3	3人	多边形、阿修罗、LIKY
WE7 国际版	3人	GOUKI、沙罗、卡伦
猩红之泪	2人	沙罗、纱迦
混沌时代Ⅳ 新天魔界	2人	邪魔天使、星夜

本期的头两名是GBA游戏。和最近一段时间家用机平台上的作品比起来，GBA上的优秀作品明显要多很多，《星之卡比 镜之大迷宫》还支持4人同乐。可惜由于大家工作繁忙，基本上没有太多联机的机会，真是遗憾啊！

沈阳读者 于诗雄JEFF：在2004年5月A杂志里看到有读者说电视台盗用Gamehalo的影像，我在此送上一条防止Gamehalo被电视台盗用的秘技，请注意查收。如果在Gamehalo影像的角落（如右下角）加上一个UCG的标志，或"游戏机实用技术"的字样，电视台就不会明目张胆地盗用了。希望编辑部可以考虑采纳我的建议，保护UCG的知识产权，把Gamehalo做得更好。

王华龙：我是一名呼市读者，最近发现本地的某个游戏节目用了你们Gamehalo上的内容，内容完全相符，还把各位编辑的成果说成自己"辛勤努力做到的"。

感谢大家的关心，在此向大家表示感谢。出现这种情况，其实也并不一定是坏事，至少可以说明我们的Gamehalo做得很成功，呵呵 以前有电视台盗用Gamehalo的影像，后来经过交涉后，我们还与之形成了合作关系呢！



买书记

作者：建武

5月B这期UCG是我买得最辛苦的一期了。4月20日晚我就看到网上说已经出了，于是21号早上一放学我就直奔学校附近的书店，想不到店主竟然质问我道："这么早可能出了吗？"……算了，明天再来。

22号也是一放学就直奔书店，店主一脸茫然地看着我说："还没到！"唉……

23号我还是于同一个时间到达书店，店主依旧是一脸茫然，而且还摆了同一个POSE向我吐出同样的3个字："还没到！"

24号，我在同学面前说下大话，我说今天要是那店主还对我说同样的话，我就把他的"窝"给端了！我还是在同一个时间到达书店，不知道店主是不是收到小道消息说我要端他的"窝"，回答我的不是那3个字，而是"今天我还没去拿书"。我晕！"好，我忍！"我心里默念道，那就下午来吧！下午我们考试，我提早交卷来到书店，我还没进去就叫道："不要告诉我你还没去拿书！"店主回答道："书是拿来了，不过没UCG！"……在极度失落中我又度过了一天。

25号星期天，我起了个大早，在家一直熬到中午，摩拳擦掌要去书店，我满怀信心来到书店，今天店主换了个人，他的回答是："去拿书了还没回来！"啊……老天为何如此作弄我？我再次失落地不知道往哪里走，逛着逛着就逛到了一家我平时根本不怎么去的小书店，我一眼就瞟到了那似曾相识的封面。"哇，不是吧！"我心情激动道，"老、老板，新的UCG到了吗？"书店老板用手指了指我前面的那本："那不就是吗？"YEAH！我立刻就买了下来！顺便翻了翻，素质真高，不枉我这几天为你奔波！我临走时顺便问了一句："你们这书什么时候到的？"店主漫不经心地回答道："前几天刚到！""什么？"我当时被石化……

油炒饭 Miyari：上个星期四下午，不知怎么搞的，我头昏眼花，四肢无力，身体发热，很想睡觉。但由于《潜龙谍影 历史》还没买到，所以决定先到书店看看到了没有，再回宿舍睡觉。看到书店BOSS那阴暗的脸，我就知道还没来——唉，还是回去吧。突然，我眼前滑过几本很熟悉的书，这不是UCG吗？是2001年4月号（还是月刊呢）、5月A、5月B、6月A、6月B。"老板，这5本我全要了！"5本书交易完毕，身体的不适顿时不翼而飞……看完5本UCG心里只有一个感受：UCG在不断进步。写出这个感受的同时，一个决定也出现了：以后的UCG我一定要每期都买，一期都不能误！

现在回过头去看看改半月刊前的杂志，真的有一种恍如隔世的感觉，一点也不夸张。就算是自己写的东西，现在看来也会觉得有些不可思议。像过去的"读编往来"曾经用过平凡和陈淑芬的画，现在光是想想纱迦都会浑身冒汗……

湖北 刘森：如果今天UCG编辑部发出UCG要改为周刊的消息，我敢保证，明天小编们留意一下各电视台的新闻，肯定会有这样一则："据本台报道，今天全国各地出现了不少青少年兴奋过度的现象，具体原因还有待专家分析。"真心希望贵社一个月内多发些书，这样我们将告别多少个无聊的夜晚啊！有了它们，就连蹲厕所这样无聊的事情，也会变得快感十足啊！

改成周刊还要有112页的话，岂不是要了众小编的命？不过既然有"如厕佳品"，那么等以后纸张科技进步了，可能会有"入浴佳品"也不一定噢。

Nothing X III：我觉得本期最差的是《MGS3》。内容没得说，相信MGSer们的口水都快流干了，但那3组共40幅动作分解图片太可怕。我曾参加过"招飞"（招收飞行员）体检，我的视力为双眼5.3。可当我看到这些图片时——哇噻，哪国的环保做得这么好，好一派春意盎然、绿树成荫的景象啊！我花了一上午时间才把SNAKE从中分离出来。我的感光细胞立刻全体罢工，要求增加工资（眼药水）。最可怜的是我的朋友阿的，他有色弱，看到的色彩比我看到的还杂。拜托！我们都高三了，每天面对成山的书和题，好不容易拿着UCG放松一下，可这种图片……我一朋友看后告诉我说："这是UCG的一个狠招，目的是将MGSer的胃口吊到海拔8848.13米处。"我恍然大悟……

你的来信可真是幽默风趣。不过这也怪不得我们小编，要知道《MGS3》就是讲在丛林中潜入的，伪装是很重要的一个环节，不然SNAKE怎么能叫"潜"龙呢？

辽宁省 何强：在下有一趣事，有一次老妈把衣服洗完后，我才记起自己的GBA就放在衣兜里。我吓坏了，一下子就扑到洗衣机上"翻箱倒柜"。找出来后，心碎碎地跳，结果……竟然还可以玩（汗）。

建议何读者一定要把这一台GBA永久珍藏，以纪念如此不平凡的经历。

部分读者：为何UCG MOBILE只支持中国移动的短信服务？

UCG MOBILE刚刚开张，就受到了大量读者的支持，令我们心里热呼呼的。目前UCG MOBILE正在不断进步，每期都有新的变化。如何为联通的用户服务是我们当前正在解决的问题。

湖北武汉 李贝：关于贵刊的《FF XII》剧情猜想——其实这样的剧情猜想以前也举办过，就是那个《铃木 II》的剧情猜想。那一次给我印象太深刻太深刻了，各位玩家的猜想简直爆笑到让我喷饭。N年过去了，印象中这是第二次吧，希望能够像上次一样，多来些搞笑的情节。毕竟真正的剧情由SE说了算，我们还是来放松一下吧。

眼下《FF XII》公布了女二号潘妮罗，而且还是男主人公梵的女友，又可以大作文章了。欢迎

油炒饭 二率：足球有12个正五边形和20个正六边形，多边形在5月B中的《J联盟创造职业球会》里怎么会说是有"26个六角形"？买个足球用他数100遍，或者把他卖给ADIDAS去设计有26个正六边形的足球去。

狂汗……这个答案是多边形问过自己身在体校的朋友后得到的，结果……经多边形实际测量后，发现足球确实是有12个正五边形和20个正六边形。欢迎大家来信指出我们的谬误！

另经编辑部某位高数达人指点，其实不用买个足球来慢慢数，只要列出数学算式即可求出答案：

假设有m个正五边形（黑色）和n个正六边形（白色）在球面上。

根据尤拉公式：$V-E+F=2$，V代表顶点的数目，E代表边的数目，F代表面的数目。

∵3个边共享1个顶点，∴$V=(5m+6n)/3$。

∵2个面共享1个边，∴$E=(5m+6n)/2$。

且$F=m+n$，$V-E+F=2$，即$(5m+6n)/3-(5m+6n)/2+m+n=2$，∴$m=12$。

因此有12块黑色正五边形。又每块黑色正五边形旁边有5块白色正六边形，而每块白色正六边形周边又连接3块黑色正五边形，因此白色正六边形共有$12\times5\div3=20$个。

对于耐心看完以上内容的读者表示钦佩，汗……

大家继续投来《FF XII》的剧情猜想。

福建 郑璐泓：我要是没有记错的话，小编里只有猫太是女生！我认为编辑部中应该再多几个女生，这样才会让杂志中多一点女生喜欢的内容，扩大玩家的购买群。虽然大部分的玩家是男生……可能像我这样迷恋游戏的女生真是太少了吧……汗！

雄猫脚扑朔，雌猫眼迷离。两猫傍地走，安能辨我是雄雌——by 纱迦（注：猫太为公）

chencheng：我是UCG的忠实读者，现在大四，正在写毕业论文，题目定在家用游戏机市场研究方面。但是苦于无法找到一些关于家用游戏机市场软硬件销售的数据以及资料（包括国内国外）。网上很多资料都已是成年旧帐了，或者过于粗略。所以想向各位老编们寻求帮助。小弟在这里先谢过了！

以TV GAME为毕业论文的主题，不错啊！在《游戏·人》第一辑中有一篇进出境朋友写的文章，描写的就是他如何以TV GAME为毕业论文的主题通过论文答辩的，和你颇为相似哦。

武汉 蒋黎斌：我们每次等待新一期UCG的时候，就是我们最高兴和最快乐的时候，"金风玉露一相逢，便胜却人间无数"，我总算体会了这句话深层含义了。

相信小编们在截稿的那几天的心情也是和蒋读者是一样的。一想到有那么多的读者在支持、期待着我们，就不会感到累了。（补充：其实最累的时间也是最高兴和快乐的时候，因为都要截稿了，离放假还会远吗？）

珠海 宁昊：我原来写过N多信，都石（尸？）沉大海了，郁JNG。杀阵发动！阿、沙、狗（GOUKI）、猫、里（UJKY）、邪、胜、泰、傻（SOUL）、卡、星、多、迪（D·S）……最后还有一字（此时刀已经发绿了），是纱字。谁叫纱迦你负责"读编往来"的？我砍！什么？你有穿防刀衣？呵呵，我这是14字真言，威力自然要大14/9倍了，而且我的刀是由我们小区传说中的锻造达人——五金店王老板帮我量身定做的菜刀"白吃"，威力无比！你穿了防刀衣也没用，哇哈哈哈哈！

请你惜怒，你的信之前就已经看到了，不过限于时间和人手，不可能所有信件均一一回复，在此向你致歉。另外要澄清一下：在《Kunoichi 忍》里，杀阵超过7人后攻击力就不会提升了，绯花的攻击力固定为7倍，秀真固定为14倍。也就是说，你这14字杀阵的攻击力是不可能达到九字真言的14/9倍的，哈哈。

油炒饭 夕林：亲爱的UCG，你好！我是油炒饭中的炒饭王！一心想给UCG出点谋略，一起把UCG搞得更好！随着《最终幻想》新作接二连三地公布，看来《最终幻想》达到炽热程度了！现在推出"《最终幻想》系列"的赠品或专辑是最合时宜的。我把我收集到的FF系列的LOGO用PHOTOSHOP整理了一下，献给UCG！只希望可以尽我作为读者的一点绵力！谢谢！期待得到回信！

意见收到！不知这期杂志的封面会不会让你满意。后面的杂志上还会报道关于《FF XII》在E3展上的展出情况，更多计划正在进行中，敬请期待！



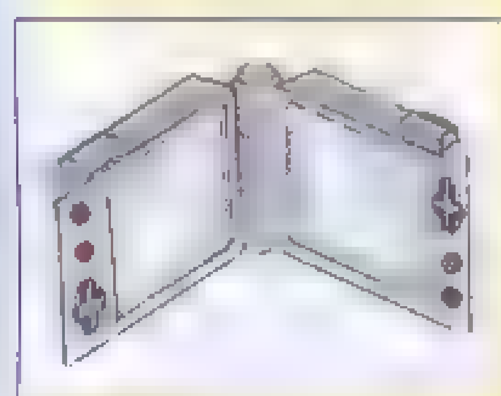
上海 董婧宸：作为一个喜欢"樱战"和"心跳"的女孩，我爱手工，我爱DIY。我这次发来照片想与大家分享，照片上的东西是我和我的妹妹（一个喜欢《心跳回忆》的女孩）一起完成的——第一幅照片是十字绣，有一幅真宫寺樱的，一幅艾莉丝的，都是《樱花大战 檄！花组入队》中的CG。而另一幅可爱的诗织，是《KONAMI COLLECTION VOL.1》中的。还有那个黑黑的，是一个皮夹子，是我自己设计图案并绣的。她们，陪伴我在寝室里一起生活。

不错不错，比一些官方出的游戏周边还要精致，看得我都想要了。^ ^DIY最高！向两位MM致以崇高的敬意。

下期是《游戏机实用技术》2004年6月B 总第105期

E3 小编亲临E3现场！请关注本刊的最速报道！

任天堂新掌机NDS闪亮登场！



任天堂对于自己的新掌机NDS的保密工作可谓滴水不露，不过下期我们就将一睹它的真面目了。据称同时发表的还会有多达30款的游戏，且看任天堂能否借NDS巩固自己打下的铁桶江山。

索尼革命性产品PSP露面！



索尼企图让PSP成为21世纪的WALKMAN。和NDS不同，PSP已经早早公布了概念图。对于这款革命性的掌机，相信所有玩家都不会视而不见。另外PSP的游戏阵容中是否会有FF这样的大作也是相当令人关注的。

海量大作最新情报！

看过本期杂志的E3前瞻后，你一定非常清楚在本届E3展上哪些大作会公布最新消息，这还不包括一些将在展会上震撼公布的神秘大作。GOUKI和多边形此次将亲临现场，为各位读者大爆猛料！

Gamehall

《最终幻想XII》8分钟最新影像＋专业级分析！

影像版名场面第一弹：沉入生命之泉的天使

近期值得关注的游戏

(PS2/Xbox)



(GBA)



邪魔天使



◆想必有很多读者对上期小邪的小编寄语有些吃惊吧？(^_^)近期流行语居然改成英文了。呵呵，其实也就是一时兴起，换换口味也不错。

◆上期才说为什么最近大家都在提结婚的事，结果没几天突然得到消息大学同学已经在一个月前就搞定了人生大事，天哪，看来我真的是活在火星上的！(>_<)



▲大叔控就大叔控吧，我认了……（阿修罗：不准抄我的台词！）

◆《今天开始是魔王》真是部好动画，再加上里面有我最喜欢的大冢明夫，怎能不看？

◆不知道为什么要把《叫んでやるぜ！》翻译成《我的亲亲老爸》(—_—)，不过Drama还是值得一听的（大家超萌\^o^/）。

◆近期流行语：ほ～やるじゃん。（咦？干得不错嘛。）

[illegible]





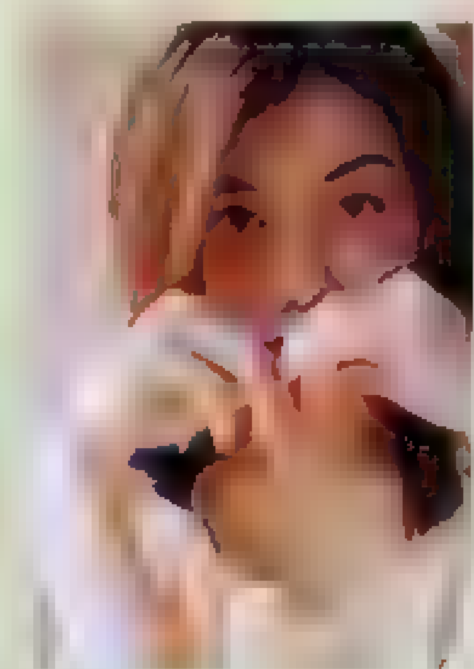
◆听说E3上会有《Diablo Ⅲ》（《暗黑破坏神Ⅲ》）的消息，不知是否属实。可能TV Game玩家对“大菠萝”系列不是很感冒，但当年在学校宿舍里联机砍《Diablo Ⅱ》的经历想必大家都有吧……对没接触过“大菠萝”系列的玩家来说，只要不过分沉迷，玩一玩绝对不会后悔。

◆MSN Gaming Zone中西洋跳棋高手如云啊，昨天跟国外的对手下棋，十连败，唉……衰啊。不过在国内玩的话，基本上嘛……至少不会输得这么惨。

◆“Windows土死了，Mac都是花拳绣腿，Linux啥也干不了，Unix不会用。”——某软件公司总经理云。

◆Microsoft DEV Days 2004宣传语：“Your Potential, our passion.”经典！

[illegible]



▲无意中下到了友坂理惠扮演的真人版春丽，编辑部众位看过之后无不佩服得五体投地，这绝对是本人自上网以来下过的最强的东西！



☆天气渐热，晚上居然已经沦落到要开空调的地步，看来全球变暖并非天方夜谭。往年这个时候，我总要去游泳，不过现在住的地方周围根本看不见泳池的影子……

☆平时很喜欢苹果的操作界面，在桑坦的帮助下终于在PC机上实现了梦想。面对一样的桌面，却有不一样的心情——改变最重要。

☆真羡慕GOUKI和多边形能去E3展，争取下次去东京电玩展吧。

☆《暗黑编年史》是个不错的游戏。本周拿到了由光田康典、岩垂德行等人混音的《暗黑编年史》OST，又传出E3上会展出《暗黑编年史》续作的消息，可谓双喜临门。

多边形



○正在为去E3展的事做准备，请大家支持！哈哈哈……

△本月心情绝好！(*^_^*)原因就是回家参加了一次小学同学聚会，很多人都是在小学毕业后首次碰头呢！掐指算来，离小学毕业都已经10余年了，时间真是如流水一般啊，想想当年还都是一帮“幼齿”(汗……)，如今有些同学都已经是爸爸妈妈了，感慨啊……虽然时隔这么久，但是大家相见还是亲热得不得了，丝毫不见时间所带来的阻隔。毕竟小学在一起生活学习了6年，没有哪个学生阶段有这么长时间的同窗吧？原本见面之前有很多话要跟大家说，但是见面后一激动一高兴就什么话都说不出来了……(T_T)晚上回家后仍然兴奋地无法入睡，这份心情根本就没有任何语言可以表达……后来我返回的时候，大家都给我发来了短信，虽然有些只是短短地一句“一路平安”，但是我仍然舍不得删除……友谊，情意，真的是非常非常非常地珍贵啊！

□与上面的小学同窗聚会相比，告别大学校友就显得有些凄凉，因为大家都来自五湖四海，也许这就是最后一次见面了，只能说一句：珍重！

×It has been such a long time...you are still as beautiful as it always be...something is gonna be interesting...I'm too exciting to say anything...(^_^)

D·S



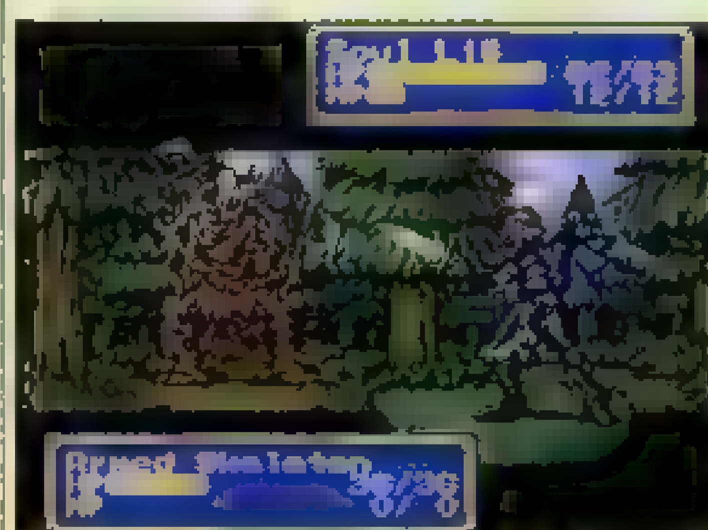
◆最近和朋友交谈的时候，说到很多小时候发生的事情。光阴似箭，以前还想快快长大的我，如今看到身边越来越多的小孩子，真是有种说不出的感慨啊！

◆猫太最近发疯了，购买了N多奢侈的东西，所欠的外债已经不可计算了。作为他最大债主的我，不禁开始担心起他的偿还能力了……记得某位哲人曾经说过“不就是花钱吗？干嘛不爽快一点呢！”这样的名句，看来我身边还真有以身作则的人啊！

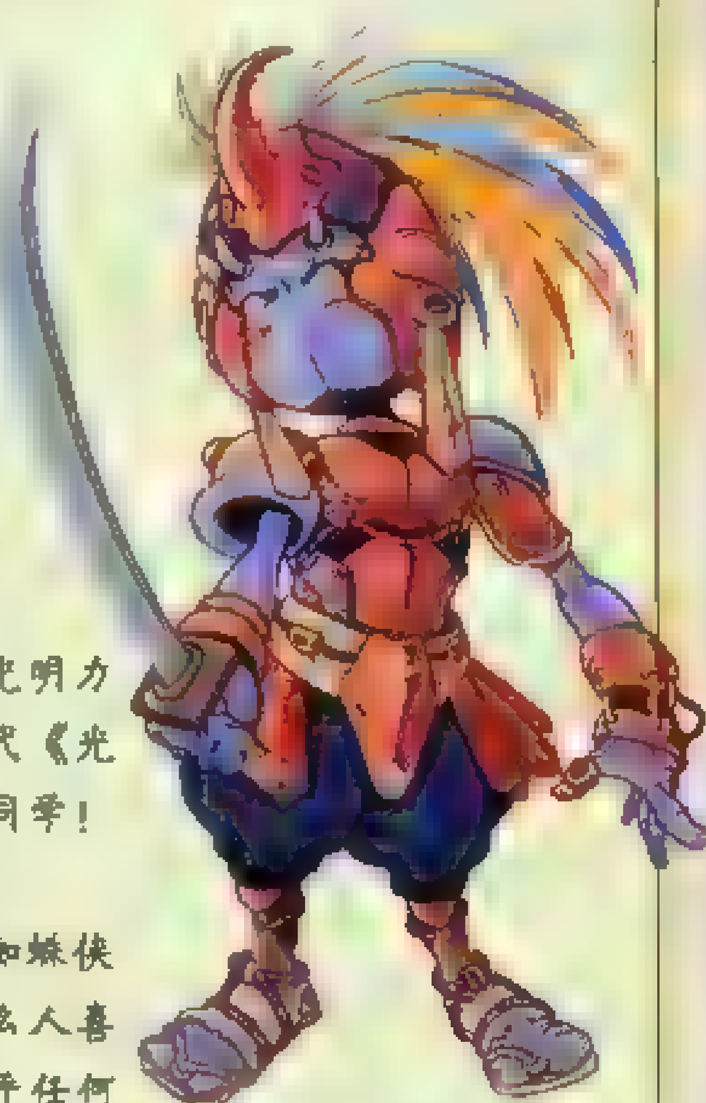
◆上周的健康运是“凶”！我在抵挡不住预言的压力之下，终于病倒了！印象中这是今年来第一次生病，也是最重的一次……

◆E3展又快要召开了，与以往不同的是，今年我变得不那么期待了，好像什么事情都会水到渠成一样，我已经不再关心过程，而注重结果了……

SOUL



▲英勇的SOUL正手持光剑与强大的敌人战斗。（图为初代《光明力量》）



■E3将近，消息也开始多起来了，竟然连《光明力量》最新作都公布了(☆_☆)，真是心中的神作啊！至今仍记得当年刚玩到《光明力量Ⅲ 剧本1》时的兴奋心情，还有更早的时候玩初代《光明力量》——那是我第一次体会到通宵的滋味。世嘉同学！《光明力量》新作一定要满足我对神作的要求啊！

■今年美国好莱坞又是大片云集：《史莱克2》、《蜘蛛侠2》、《范·赫尔辛》、《末日浩劫》……电影之所以这么人喜欢，除了本身的精彩之外，还因为它“易上手”，几乎任何人只好坐进电影院就可以看了；即使是像《指环王3》这样的影片，也只有3个小时20分钟左右。电影人人都可以看，而且又不占用太多时间，所以受欢迎，那么——游戏是不是也能够像电影一样，不需要上手时间，任何人都可以在几个小时尽享游戏的精彩？

■真的有勇气吗？否定自己，改变自己？是我要太多了吗？还是我能得到的真的少得可怜？

■说实话，不大喜欢《蜘蛛侠2》中的几个主演，但蜘蛛侠本身的造型非常棒，而且片中的特效在电影院中欣赏一定很棒，而且自己也很久没去电影院了——决定去传说中效果最强的影院。什么？票价基本都是3位数的(⊙_⊙)！谁，谁请我？

星夜



☆最近在玩《新天魔界 混沌时代Ⅳ》，感觉还是很好玩的，挖掘各种隐藏要素更是让人乐此不疲。某些杂志的低评分可能会导致一些玩家错过这个游戏，有点可惜呢！

☆近期测试各种硬件中，光驱、显卡、视频采集卡，现在插拔卡已经可以在10秒中内完成了……

☆继续土星版《TO》中，正在挑战死者之宫殿。顺便说一下，N路炎之巫女用枪可是相当厉害哦！这次就不转职了，虽然会损失一些东西……

☆下个月会买些书吧，毕竟现在要方便一些了。

胜负师

★广告时间：《游戏·人》第七辑全新改版，五一期间热力登场！（每做完一本《游戏·人》就会有脱水的感觉）

★这两天翻了一下自己在编辑部拍的各种相片约计300张，发现自己原来在这方面其实也很有发展前途，很多为同事们津津乐道的照片均出自我这个外行之手。再次缅怀那架在过年时丢失的二手数码相机……

▲绿色桌面，保护一下视力。

★《女忍》第10关最速官方排名第四，我已经知足了。第一名的邪道打法足可令开发人员汗颜。在《女忍》里有很多稀奇古怪的BUG，希望有机会可以展示给大家看看。

★“只要你也愿意，窗外是浮云。我一定可以，在某一天的黄昏忘了你。我一定可以，在某一个城市里隐名埋姓，在笑容里找不到痕迹……”

沙罗

突闻《DQ VII》的小说即将再版发售，而且发售日就在5月之前！看来自己还是无法抵住诱惑……

在打完了《猩红之泪》后，自己再度肯定了一点：自己不太喜欢玩随机迷宫游戏。《特鲁尼克大冒险》、《不可思议的迷宫》之类的游戏，确实好玩，但就是没耐心打穿……不过话说回来，《猩红之泪》的声优不错。在玩了无数遍《真·三国》以及刚打完《樱大战物语》后才发现，增谷康纪的声音实在是无处不在……一听到过场动画中的对话时，马上就认出了他的声音。不过或许最高兴的人，还是邪魔这家伙吧……

《黑云》与《妖精战士》又要出新作了，自己当然也很高兴。但是纱迦冷不防钻出来给我泼了冷水：“《DQ VIII》看来又要延期了。”\怒_怒/

五一节就要到了，不过……大概是没有机会出去玩玩了，愿所有读者节日期间玩得愉快。

卡伦

●游戏动漫园已经在Gamehalo上登场两期了，而名场面欣赏也将于下期登场。各位对这两个栏目有什么建议的话，不妨来信谈谈你的意见如何？

◆在历经了三个月的痛苦煎熬后土星终于修好了，《格兰蒂亚博物馆》再度重温中，《格兰蒂亚》Gamehalo名场面预定制作中……

■热烈庆祝GF大人期中考试获得全班第二名！

▲五一、休息、五一、休息、五一、休息、休息、休息、休息、休息、休息………

GOUKI

◆最近《24》剥夺了我大量的、原本就不多的睡眠时间。尤为可恨的是每次都是在“看完这一集就睡觉！”的情况下，那一集偏偏又给人留下一个极大悬念……没法不继续看下去……天啊，无法想象美国电视观众是怎么能忍受每周一集播放速度的，不知道会不会憋出病来？

◆踢球，结果发现自己球队的门将是老外？（真的是“外援”）再一细问，对方居然是利兹联队1978年的主力门将？这……那个老头果然不是盖的，扑单刀球一扑一个。（当然，我的意思不是说我们球队的后卫很差劲……）

◆《MGS3》果然会在E3展上展出可试玩的版本。根据目前公布的情报来看，好像Snake在跳下飞机之前还有一段故事？密切关注。

◆CAPCOM终于还是分社化了。自己喜欢的两大制作人三上真司和神谷英树都加入新会社CLOVER。我有时就在想：不应该让这样的人做行政工作，他们就是天生的游戏设计师。

◆没想到自己第一次出国就是去E3展。实在是太有纪念意义了！希望能在现场采访到小岛秀夫……E3展，我来了！

阿修罗

夏天已经彻底地露出了狼外婆的尾巴，冰属性的阿修罗一到晚上就不得不开空调过活了！（邪魔寝室长：这个月电费你多交一点吧……）

老同学去超市购物，获赠五一黄金周恐龙化石展及人体标本展门票一张。不过因为他要“夫妻双双把家还”，观看展览的重任就落到在下的头上了！不由得感叹：生命真是奇妙啊……（某人：完全不搭调的感叹！）

▲很快就可以听到神的教诲了！看吧，东方的大地正在火红地燃烧着！

猫猫的朋友帮在下从香港带回了全套中文版的《BASTARD!!》，感谢《火影忍者》！（某猫：西～奈！）日本方面即将发售单行本第23卷了，初回限定版有Figure送哦！（感叹：完全版什么时候能出到23卷啊……）

《超机人 龙虎王传奇》结束得也太突然了吧！不知道出《SRW ALPHA3》或者《SRW ALPHA外传2》的时候会不会补完……（寺田胖子：贪得无厌的家伙……）

重复默念：半个月后是E3展，一个月后是《MX》！（为什么《瓦里奥世界》也是5月27日发售呢？）

猫太

◎再次启动了SFC上的《CT》，虽然距离上次玩已经有两年多，但依然充满了感动。幸好以前已经把所有要素都记下来了，相信几天内就可以通关。

◎有一天发现一直拥有共同兴趣（“《工作室》系列”和“《口袋棒球》系列”）的网友竟然……离自己那么近……天啊！那种感觉真的很难形容出来呢！

◎朋友去香港购物，顺便叫他买了两套漫画（《通灵王》和《火影》），最后发生意外导致只剩下《通灵王》，不过也得到了一套《加尔巴》，这下又要过负债生活了。（准备办信用卡透支的猫太说）

◎猫属性预言——中！规律是永恒不变的，而定律则是人类总结出来的东西，从日常生活中我们可以通过这两点得到非常多的知识，甚至可以改变一个人对事物的看法。

◎五一节大家有什么计划吗？我想我还是回家睡觉好了……

◎终于到了终于到了！4月28日让我等得好辛苦！一定要买128元版的那套！（双眼冒光）

◎Net MD原来真的如此方便，以前用光纤线从PS2录CD的苦日子终于过去了。(T_T)

LIKY

◆广告：《掌机王》第九辑即将于5月10日上市，有数篇重头文章，请大家赏脸。

◆编辑部内闹耗子，二十多层高的写字楼内竟然也会出现耗子，实在令人有些不解。我抽屉内的一盒没有拆开的饼干惨遭毒手，被耗子撕开塑料包装，啃食了数口。早上上班看到这个后还没太在意，有点奇怪谁把包装拆开了这么小的口又不吃，第二天早上看到包装越撕越大，突然醒悟——可恶的家伙。

▲最近拍的花，感觉有不少长进。

◆在一个朋友的推荐下找了好多戴佩妮的歌，对其中一首《街角的祝福》颇为喜欢，百听不厌，推荐大家听听，戴佩妮清亮的嗓音在这首歌中演绎得尤为完美。

◆周日下午去了一趟书城，人满为患，感受到浓厚的求知氛围，自己不禁有点惭愧：应该给自己充电啊

横冲直撞3　ATARI　A·RAC
Xbox

横冲直撞3　ATARI　A·RAC
PS2
DRv3R　预定2004年6月1日　美版



美国一位社会学家曾斩钉截铁地说过："没有汽车的出现，就不会有现代的美国。"理解了这句话，我们就不难理解为什么美国游戏厂商会那么热衷于开发与汽车有关的游戏，欧美游戏玩家为什么会那么钟情于他们所定义的"Driving"类游戏。在这一庞大的游戏类型中，老牌游戏厂商ATARI的"《横冲直撞》系列"（即《Driver》）在其中占有举足轻重的地位，它同时也是ATARI公司的镇山之宝。

"《横冲直撞》系列"是在PS平台崛起的一个全新的游戏品牌，当年更由于《横冲直撞2》的出色表现一举夺得2000年美国以及欧洲地区的年度游戏大奖。迄今为止，"《横冲直撞》系列"全球累计销量已经达到了1200万套，其受欢迎程度可见一斑。经过3年的沉寂，制作小组Reflections于2003年底宣布系列最新作《横冲直撞3》将在PS2、Xbox以及PC三大游戏平台推出。经过将近1年时间的宣传造势活动游戏已锁定于2004年6月1日隆重上市（PC版的时间会稍晚）。咋看之下，许多中国玩家印象中的《横冲直撞3》充其量只不过是近几年横扫欧美市场的"《横行霸道》系列"又一个克隆体。关于这个问题笔者会在下文给读者一个答案。在游戏发售前夕，就让我们来进一步了解《横冲直撞3》这款游戏吧。现在欧美游戏媒体一致认为《横冲直撞3》是惟一一款有实力能与《GTA》相抗衡的作品，而ATARI的目标却远远不止如此……

剧情与人物

坦纳（Tanner）



如果说《横行霸道：罪恶都市》中的汤米（Tommy）还想做个好人的话，那么在《横冲直撞3》中玩家扮演的主人公坦纳则是完完全全正义的化身。坦纳是一位来自迈阿密警察局的卧底警察，同时也是"《横冲直撞》系列"历代的主角。因为坦纳的性格相当鲁莽，对待犯罪分子更是毫不留情，警察局的同事给坦纳起来个贴切的绰号"大男孩"。坦纳办理案件的时候经常不按照法律程序来执行，所以他也是顶头上司头痛的对象。

这次坦纳成功渗透进了一个国际性的盗车集团，并得知一位神秘的买主已经向该盗车集团预定了40辆豪华轿车。这一单大生意的背后又不知暗藏了多少罪恶。坦纳决心一定要将这个犯罪集团绳之以法，并且还要挖出这个幕后的买主。然而就在这时坦纳的卧底身分渐渐被盗车集团的人所察觉，为了完成这次的任务坦纳展开了一场与盗车集团的时间竞赛。

卡莉塔（Calita）



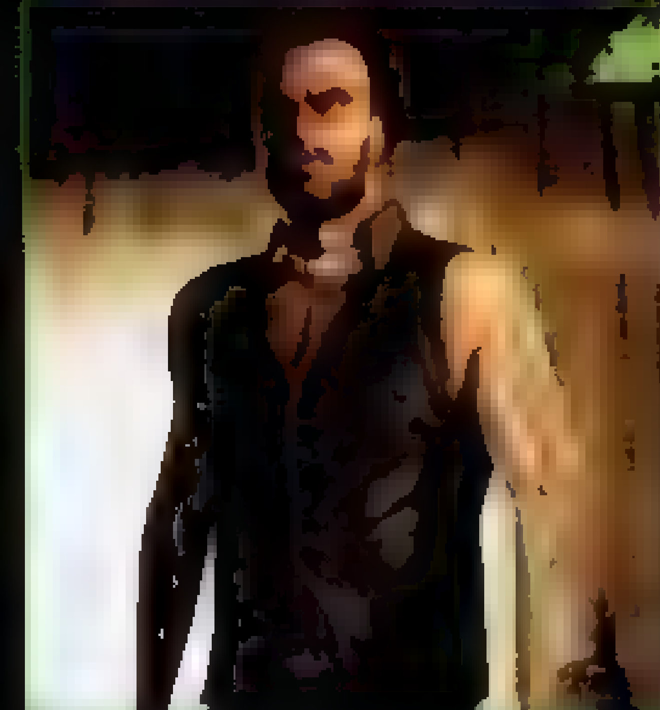
迈阿密南海岸的盗车集团是被一位叫卡莉塔的女人一手掌控的。她凭借着冷酷和能力爬到了今天的位子。有人说做卡莉塔的手下比干什么都危险，她会因为一时的不悦而把你无情地干掉。因此那儿的男人没有几个敢在她面前说个"不"字。野心勃勃的卡莉塔经常说的一句话就是："我一无所有地走来，我是不会回去的。"看来坦纳和这个女人的对手戏将成为《横冲直撞3》的一个亮点，两个冷酷的人走到一起会产生怎样的火花，一切只有等到游戏发售玩家才能获得解答。

琼斯（Jones）



幸好这次坦纳并不是单枪匹马，老搭档黑人警探琼斯随时会支援坦纳。琼斯与坦纳共事多年，他对坦纳非常了解也很欣赏坦纳那种天不怕地不怕的性格，但是琼斯与坦纳做事方法截然不同，琼斯的稳重和自信与坦纳形成了鲜明的对比。不过他们有一个共同点就是不怕死。

巴克斯（Baccus）



巴克斯，人送外号南岸巴克斯，迈阿密南海岸盗车集团的头号"Driver"驾车技术可谓出神入化，根据警方资料显示，他是个性情暴躁，喜怒无常，不好对付的家伙。与人作交易时巴克斯总会说："你看中哪辆车，哪辆车就是你的了。"

杰里科（Jericho）



游戏中另一个重要角色就是国际盗车集团新一代首脑杰里科，从芝加哥一直到拉斯维加斯都是杰里科势力范围。与外人想象中不同，作为集团首脑的杰里科是一位体格健壮的中年人，精力充沛的他牢牢掌控着集团的命脉。此人极端狡猾，没有人清楚杰里科脑子里真正在想什么。冷酷无情是他与坦纳的共同点，只不过坦纳代表的是正义，而他却是邪恶的化身。

Check One 场景

《横冲直撞3》提供给玩家的是一个前所未有的广大空间，这是以往同类型游戏所无法比拟的。玩家将在美国佛罗里达州东南部港口城市迈阿密，法国东南部城市尼斯以及土耳其的伊斯坦布尔这3大城市中展开冒险。从官方公布的图片和影像资料来看，游戏对室外环境的描绘相当逼真，各方面的细节都达到了一个很高的水准。届时玩家足不出户就可体会到迈阿密独有的热带风情，穿梭于尼斯大街小巷的惬意，伊斯坦布尔古老的教堂、清真寺也会让你流连忘返。不仅如此，游戏的光源效果同样出色，一日早中晚3个时段光线的变化会带给你一种真实的存在感，感受到时光的流逝。Reflections的管理和开发主管马丁·艾德蒙森向媒体自豪地介绍"在《横冲直撞3》中可以真正提供给玩家行驶的道路总长度超过了150英里，游戏中的建筑物总数达到了3万5千座之多，由于场景中3座城市都是浓缩后的产物，所以玩家在短时间内可以浏览到更多的建筑。"值得注意的是在《横冲直撞3》中许多建筑是可以进入的，游戏中部分任务是由室内外结合完成的。届时玩家还可以登高远眺，城市的美景便可以尽收眼底。





Check Two 游戏引擎

如果你认为这种程度的画面表现不足以拿出来炫耀的话，那么《横冲直撞3》的重头戏——公路追逐的过人表现绝对是游戏的最大卖点，这也可以说是玩家最值得期待的地方。制作小组Reflections仿佛已经找到了如何最完美表现汽车在公路上相互追逐时那种惊心动魄的快感的窍门。在小组之前推出的好几款游戏都很好地表现了赛车追逐碰撞这一主题，并且在欧美玩家中获得了很好的口碑。如果你还将信将疑的话，请你玩一下《特技人》(Stuntman)这款游戏，这是该小组于2002年6月在PS2推出的一款标新立异的赛车佳作，玩家扮演一位特技替身演员要在导演苛刻的要求下完成各种驾车特技任务；通过这款游戏我们完全可以领教制作小组开发多年的超级赛车物理引擎的强大魅力。不幸的是由于《特技人》的难度太高使得许多玩家并没能在游戏中获得足够的乐趣，更多的只是挫折感。这次《横冲直撞3》就是运用完善后的《特技人》物理引擎来进行开发。开发小组追求的就是那种能与好莱坞大片媲美的追车效果。汽车高速行驶时发生碰撞是在所难免，这个引擎在碰撞方面的表现也非常抢眼。引擎真实地再现了车体在不同角度，不同速度下与周围环境产生碰撞后的各种复杂效果。这种效果不仅仅表现车体的变形、断裂、爆炸等而是与整个环境产生了一个完全的互动，对环境的破坏在很大程度上更加烘托出汽车追逐时的惊险和刺激。是否能够展现出这种魄力十足的场面就要看玩家的驾车技术了。

造势活动

为了重塑"《横冲直撞》系列"的辉煌，ATARI在《横冲直撞3》的宣传上可谓不遗余力。其中有两项举措值得我们关注，其一，邀请好莱坞著名导演雷德利·斯科特(Ridley Scott)自己的电影公司Ridley Scott Associates（以下简称RSA）为《横冲直撞3》拍摄独立电影短片《Running the Gauntlet》(《穿越火线》)。其二，邀请多位好莱坞影星担任游戏角色的配音工作。据ATARI的CEO Bruno Bonnell表示，这是为了让游戏能够在全球获得成功的战略布局，希望透过发售前这几个月的各种促销活动，让这款游戏销售取得整个集团最大的投资利益，这也是将把游戏发售日推迟到6月1日的理由。

说到导演雷德利·斯科特兴许某些玩家还有些陌生，但如果提到由斯科特曾经执导和监制的电影，如《异形1》、《末路狂花》、《壮志凌云》、《角斗士》等等相信都是如雷贯耳的大片。虽然这次雷德利·斯科特并没有亲自出马参与电影短片《Running the Gauntlet》的拍摄，而由RSA另外一位擅长拍摄公路追逐场面的年青导演西恩·莫伦负责，但这也已经吸引众多玩家和媒体的目光。据统计，在短片第一部分公布的一个月内，已经有超过50万人次通过游戏官方网站观看了短片。

官方网站　http://www.driv3r.com



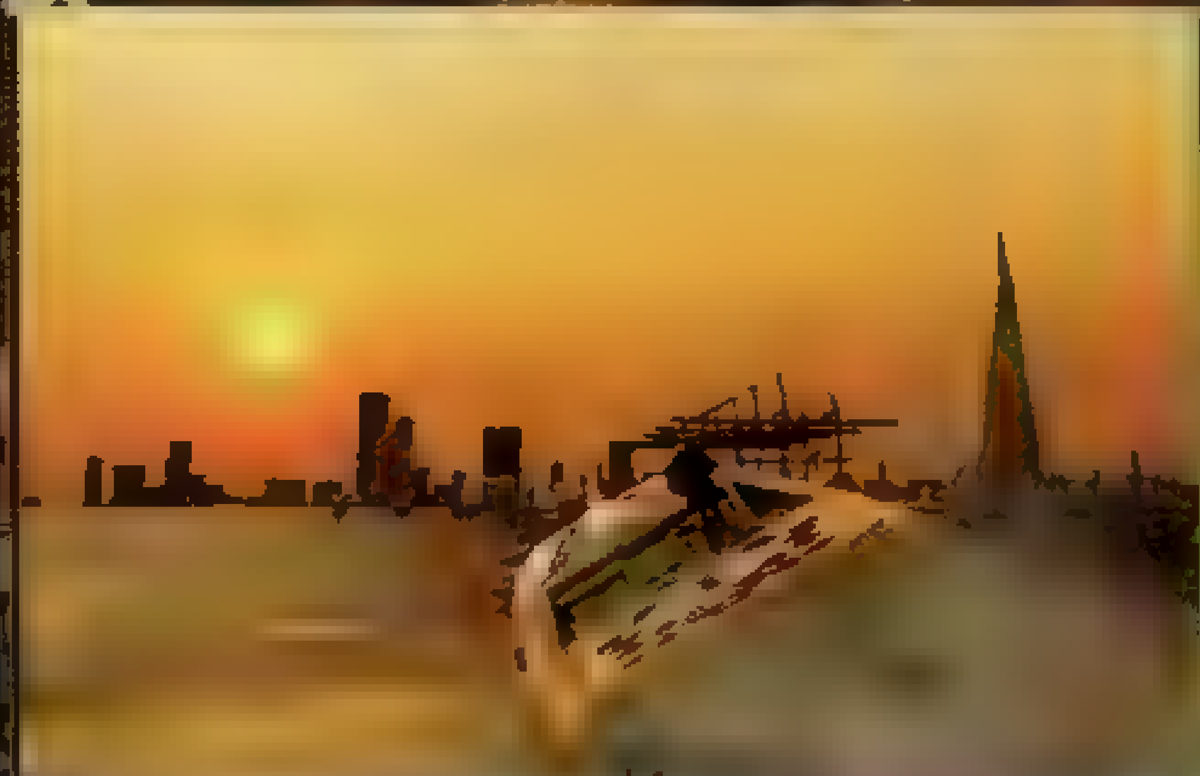
游戏模式

在《横冲直撞3》中提供了3大主要游戏模式，它们分别是“卧底任务”（Undercover）、“驾驶模式”（Take a ride）和一个迷你游戏（Driving Mini game）。“卧底任务”其实就是通常的故事模式，玩家需要完成特定的任务方能过关，据悉游戏正式版的故事模式中将会包含30个以上的综合任务，这些任务分别设置在3大城市中，任务与任务之间将穿插大段的CG动画来叙述剧情的发展。在“驾驶模式”中玩家等于是自由活动了，可选择徒步也可随意驾驶（抢劫）游戏中的各种交通工具，包括卡车、轿车、货柜车、摩托车甚至游艇等等。游戏可供玩家驾驶的车辆种类超过70余种。制作小组还在这种模式中设置了许多任务，玩家可以穿梭于3大城市中的各个区域自由承接这些任务。这种游戏方式和《横行霸道：罪恶都市》十分相似。剩下的迷你游戏就是一个纯粹的飚车游戏，这场游戏将在玩家和警车之间展开。如果玩家能够在数辆警车的围追堵截下顺利到达指定的终点就算完成任务。所有飚车路段也可以由玩家任意在地图上进行选择。除以上3种模式以外，游戏正式发售时还会增加其他几种模式，例如还有与前作类似的“导演模式”，玩家可以在该模式中将自己的行动以多种摄影视角编辑成电影短片，可惜厂商直到现在还没有公布更多细节。



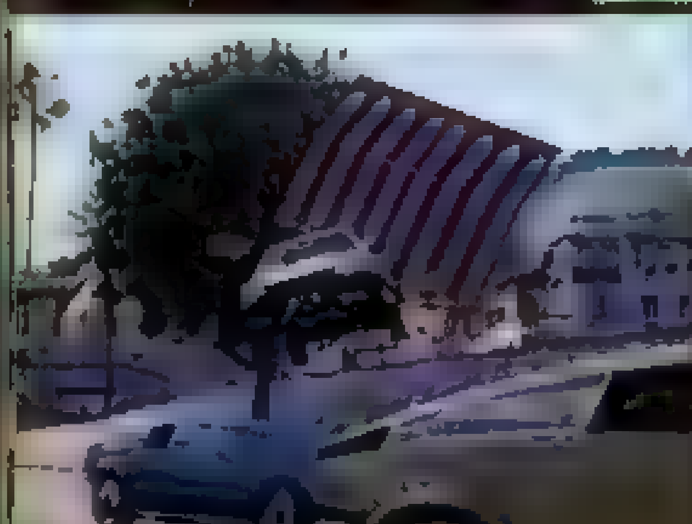








Thrill Cam系统











“Thrill Cam”系统可以理解为一个精彩镜头回放功能，其最大的特点就是这种回放功能是实时进行的。《横冲直撞3》那么多精彩的飞车表演玩家一定不愿意错过，可惜以往许多游戏往往将精彩镜头保留到游戏结束时Replay选项中，要么就是需要特定地点才会出现，这种设定可能不够体贴。而在《横冲直撞3》中玩家只要按下类比摇杆，从这一刻起游戏就会呈现出各种低角度魄力镜头，如果觉得镜头不够满意玩家还可以随意转动摇杆选择自己最满意的角度来观看。这时的画面不但呈现出慢镜头的效果，而且游戏的背影音效也会随之变慢来吻合这种节奏。可以想象如果玩家在警车的追击下从一处高台腾空而起时按下摇杆，这时无限的风光都将尽收眼底。只要玩家按住摇杆不放“Thrill Cam”系统就不会消失。如果玩家对自己的驾驶技术有信心，就可以在游戏中随时观赏自己的慢动作特技表演。其实这一系统并不是首次出现在游戏中，NAMCO的《皇牌空战4》中也曾运用到了与“Thrill Cam”类似的系统来增强游戏时的乐趣。

谁克隆了谁？

2001年10月22日，一款名为《横行霸道Ⅲ》（GTA Ⅲ）的游戏悄然出现在北美的游戏市场上。说它是“悄然”出现，仅仅是因为身处大洋彼岸的我们从来就没有过分关注过“《GTA》系列”，即使这是一款当年PS2独占的大作也丝毫没有引起我们的兴趣。没过多久，当我们得知《GTA Ⅲ》在北美游戏市场所向披靡，好评如潮，销量一路攀升时，这时国内玩家才开始渐渐关注这款游戏。时至今日，相信甚至连从来对美版游戏不屑一顾的玩家都会知道《GTA》这个名字。如今“《GTA》系列”全球销量已经突破了4500万套，随着资料片《横行霸道 罪恶都市》的推出，游戏的影响力至今还在蔓延，它理所当然地成为了这类游戏的代名词。由于《GTA Ⅲ》的游戏方式与欧美游戏玩家的口味是如此吻合，接下来市场上出现了不少克隆《GTA》游戏，但这当中不应该包括“《横冲直撞》系列”。其实“《横冲直撞》系列”和“《GTA》系列”有着很深的历史渊源，两者之间有着微妙的关系。



图为《横行霸道III》



图为《横冲直撞3》

1997年11月《GTA》初代于电脑上诞生，主题就是抢劫、枪战，当然还要与代表正义的警察开车周旋。游戏以2D俯视方式进行，可以说奠定了这类暴力黑帮游戏的雏形。然而直到游戏2代的推出，游戏在本质上并没有什么革新，游戏的操作依然是传统的2D方式，其局限性是显而易见的。1999年7月8日，ATARI旗下的Reflections首次将这类黑帮游戏带入了一个全新的领域，这就是全3D环境下的《横冲直撞》初代。这一巨大革新可以说又缔造了一种全新游戏类型。借助PS的3D机能，玩家对这类以驾驶为主的黑帮游戏又有了一种前所未有的体验，在3D环境下那种为所欲为的驾驶乐趣真正成为了游戏的主题。游戏一经推出便受到了空前的欢迎，由此，《横冲直撞》确立自己的强大品牌，而这时还停留在2D俯视操作方式上的《GTA Ⅱ》已经失去了它原有的优势。其实直到《GTA Ⅲ》推出之前，“《GTA》系列”一直被欧美游戏媒体定义为“Action”而并非现在定义的Driving Game，仅从这一点就可以说明《横冲直撞》才是这类游戏的开山鼻祖。2000年12月，Reflections趁热打铁，在PS上又推出了游戏的2代，更一步巩固了《横冲直撞》在这类游戏中的霸主地位。在这次角逐中，《横冲直撞》后发制人并取得了绝对的优势。

仅仅时隔一年，Rockstar带着《GTA Ⅲ》登陆到PS2上，借助PS2的强劲机能整个游戏可以说是脱胎换骨，《GTA》第一次以全3D方式出现于世人面前，它不仅从各方面又借鉴了《横冲直撞》的成功之处，自身又发展许多前所未有的新玩法，顿时吸引了所有欧美玩家的目光，很难想象现在还有谁会留恋那个垂垂老去的《横冲直撞》。

时间推进到2004年，掐指算来《GTA》已经在欧美游戏市场整整风光2年多，ATARI当然不愿意看着《GTA》一家独美，《横冲直撞》也不会轻易将王座拱手让人。虽然在这次较量中“《GTA》系列”已经捷足先登，但是我们完全可以从ATARI的资金投入上看出《横冲直撞3》已经做好了百分之两百的准备，因为他们很清楚《GTA》是一个强大的对手。《GTA》与《横冲直撞》新一轮的竞争虽然显得有些姗姗来迟，但其中[illegible]也将是空前的。另外《GTA》最新作《GTA：San Andreas》也将于今年10月推出，两股强大潮流碰撞在一起势必在欧美TVgame市场上空形成一场完美风暴。

试玩报告

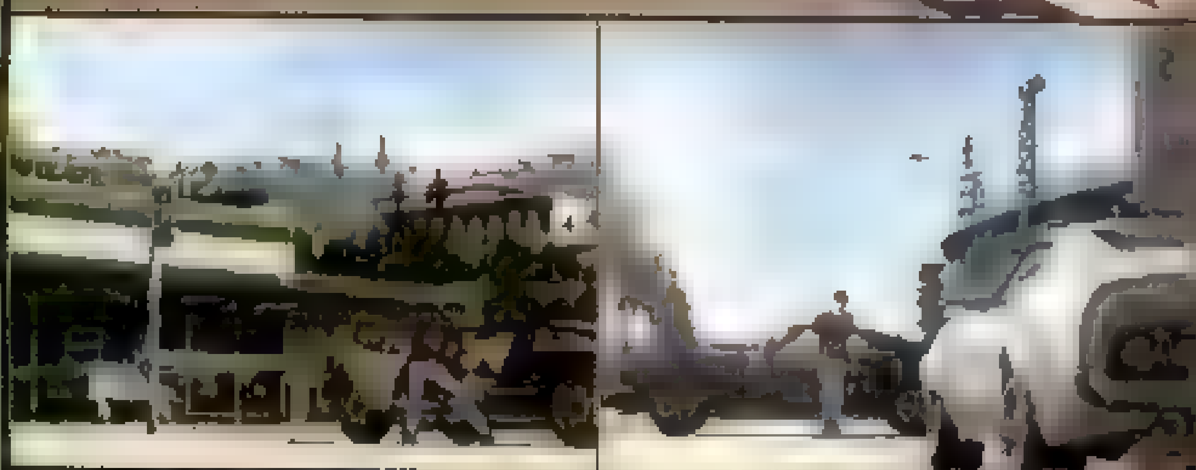
前不久《横冲直撞 3》分别推出了PS2和Xbox的Demo版。PS2版的Demo版分别提供了3大游戏模式片断供玩家试玩，而Xbox版只有“驾驶模式”的一个小关，主要在于初步展示游戏画面。这里主要介绍PS2版的“卧底任务”模式。

任务1设置在迈阿密，本关是一个介绍性的关卡。首先玩家扮演坦纳出现在迈阿密的家中，然后从房间出来驱车去警察局就算结束了。虽然流程很短，但是从中我们了解到了两条很重要的游戏细节。其一，在游戏中室内和室外采用了两种不同的视点。玩家要是走到室内视点就变成了第一人称，玩家可以看见主角手中拿着的各种武器（这不就变成了FPS游戏吗？）。开发小组解释说这是为了避免一些尴尬的死角影响玩家进行游戏。来到室外，游戏就会变成传统的第三人称视角。其二，《横冲直撞 3》的驾驶感觉非常棒，游戏不但良好表现了车体的重量感，而且车轮在不同路面上的摩擦效果玩家也可以清楚地体会到。就是把这种驾驶手感和优秀的赛车游戏来进行比较，《横冲直撞 3》也毫不逊色。



任务2发生在尼斯，坦纳的任务是解救一名叫迪布瓦（Dubois）的人质。玩家必须在规定时间内根据屏幕上箭头的提示跑到指定的地点，边跑还要边开枪射击堵截你的敌人，你会发现游戏的射击效果也是不错的，射击之处都会留下弹孔，如果朝一辆汽车的轮胎射击车胎便立刻漏气，而朝着油箱开火的话这辆汽车便会发生爆炸。据悉正式版中可供玩家使用的武器多达上10种，甚至包括火箭筒等。来到指定点，玩家会观看到一段CG剧情，接下来就是狂奔上一辆最近的汽车，这时“猎物”就出现在屏幕右下方的小地图，玩家必须在复杂的地图上抄捷径才有希望追上这辆车。通过本关，玩家可以初步感受游戏出色的物理引擎。





最后一关将我们的英雄坦纳送到了伊斯坦布尔。本关可以说是非常的火爆，一开始就是一场枪战，紧接着就是利用抢来的汽车追逐一辆满载炸药的卡车，在追逐的过程中不断会有燃烧瓶、炸药桶等爆炸品向你飞来，玩家必须见机进行躲避，如果让卡车跑出了你的视线这个任务就算彻底失败。本关完美地展现了《横冲直撞 3》的精髓，你会不由自主地感叹：“我从来没有被人逼迫成这样，这一切仿佛只有在电影中才会看到。”接下来的就是更多的期待……

值得一提的是，游戏中存在的各种车辆中最让我们心动的并不是那些价值百万的高档跑车，而是马力强劲的18轮货柜拖车，驾驶起来真有一种公路霸王、威风八面的感觉。游戏中拖车是可以单独驾驶的，如果玩家有兴致的话还可以在广大的地图上寻找集装箱将其挂在拖车上一同行驶，如果不乐意也可随时抛弃集装箱。由此也可看出制作小组的用心。

在游戏时我们会在屏幕左上方看到三个血槽，分别为心电图、警徽以及车辆。心电图相当于是玩家的HP，警徽表示玩家与警察之间的距离，玩家一旦做了违法乱纪的事情，当地警察就会出动试图将你逮捕，游戏最多会有4辆警车从不同方位出现，如果该槽变成红色说明警察的包围圈已经形成，想在4辆警车的追击下逃脱的几率简直是微乎其微，所以玩家最好不要在游戏中胡作非为或者确信自己已经是一位技艺精湛的Driver，否则一旦被逮捕也就意味着Game Over。屏幕上最后一个槽表示车辆的损害程度，根据车辆不同，其耐用度也会呈现出明显的区别。

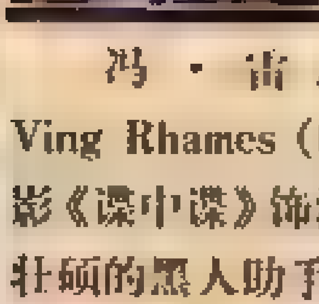
如果你是一个极为挑剔的玩家，通过Demo版你会发现《横冲直撞 3》中图像边缘还存在着比较显眼的锯齿，由于机能的关系游戏中的行人也不会很多，但无论如何游戏营造出的整体效果与同类游戏比较优势还是相当明显，我们没有理由不去期待《横冲直撞 3》发售日的到来。

配音阵容

邀请影星参与游戏制作仿佛已经成为一个必然。这次参与配音工作的好莱坞明星共有4位。经常在电影中饰演反派角色迈克尔·麦德森为主角坦纳配音。坦纳搭档黑人警探琼斯的配音则由黑人演员冯·雷恩完成。在电影《生化危机》中被广大中国玩家所熟悉的女星米歇尔·洛德里格丝这次在游戏中则扮演的是一号女主角，心黑手辣的卡莉塔。游戏最终Boss杰里科的配音工作由老影星米奇·洛克完成。想想前段时间EA推出的新作《007 所有或一无所有》中强大的配音阵容，这次的《横冲直撞3》也毫不逊色。如此巨大的资金投入，由此ATARI对《横冲直撞3》的重视程度可见一斑。



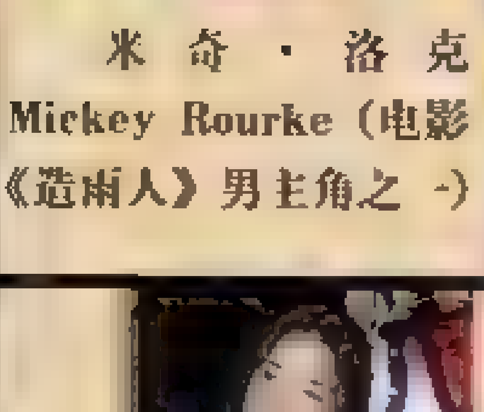
迈克尔·麦德森 Michael Madsen（电影《追杀比尔 Vol.2》饰演响尾蛇邦德）





冯·雷恩 Ving Rhames（电影《谍中谍》饰演壮硕的黑人助手）





米奇·洛克 Mickey Rourke（电影《造雨人》男主角之一）



米歇尔·洛德里格丝 Michelle Rodriguez（电影《生化危机》女配角）



互动信箱

本期求教

1. 您认为本期最差的内容是什么?
2. 您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差? 攻略中是否有什么错误和不足?
3. 您对光盘中的新增的栏目"游戏动漫园"和"游戏情报站"有什么看法?
4. 您对近期新增的"欧美排行榜"有什么看法?
5. 您对本期赠品有什么看法?

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期谢礼

GBA SP 1名



金属封面笔记本 50名



游戏主题T恤 3名

互动短信留言奖品 [illegible] 因为要与互动信箱的送礼名单公布进度同步，5月B刊预告的游戏主题T恤的中奖名单将在6月B刊的互动信箱公布。而本期预告的游戏T恤将在7月A的互动信箱公布。

5A 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与!

获得 GBASP 的读者 四川省自贡市 练鹏飞

[illegible]

成都市	蔡宇	福建省	黄文建	北京市	马宁	山东省	丁涛
遵义市	陈飞	上海市	姜斌	南京市	马小平	大连市	于森强
广东省	陈琦	青岛市	姜潇	广东省	潘子坚	郑州市	袁野
杭州市	傅琢	武汉市	蒋黎斌	上海市	邱冰	泉州市	詹德元
梧州市	陈杭丹	重庆市	蒋晓樱	济南市	申茂林	广州市	张[illegible]
广州市	陈嘉昊	上海市	黎晨	南京市	沈不霖	泰安市	张晓
海口市	陈莉莉	浙江省	李静	黑龙江	史智超	泉州市	张广龙
广州市	陈胜博	山西省	李宇	上海市	木杰	陕西省	赵龙
松原市	代德聪	大同市	李啟波	珠海市	孙思宁	北京市	赵翔
上海市	常靖宸	海南省	李金峰	玉林市	谭卫	哈尔滨	赵艳丽
大同市	[illegible]	沈阳市	李凤实	辽宁省	山雨	陕西省	郑巍
宜宾市	甘李良	云南省	李鸟飞	吉林市	丁迪	厦门市	郑鹏
吉林市	高晓旭	开平市	李银付	北京市	王[illegible]	河源市	郑奈杰
重庆市	戈宣	哈尔滨	李周瀚	丹东市	王智	桂林市	[illegible]
遵义市	耿丹	潮州市	柴晓洁	南宁市	李廷熙	**[illegible]**	
常州市	龚旭川	湛江市	林志	辽宁省	于[illegible]	黑龙江	
南通市	顾金华	揭阳市	林鑫炜	珠海市	卜展鹏	139*6229375	
大连市	郝[illegible]	咸宁市	刘森	南京市	吴坤	广东省	
昆明市	何[illegible]	牡丹江	刘[illegible]	重庆市	吴嘉阳	135*2785906	
锦州市	侯[illegible]	海门市	刘文浩	无锡市	徐静杰	河北省	
广西省	黄庆	佛山市	卢[illegible]	北京市	杨洋	137*4303949	
南宁市	黄松	南京市	罗威	天津市	杨琨		

读者评5A最差的内容

西安 景凯：《光枪选购一揽子攻略》我[illegible]家用机市场正在消亡，而且在我们这边大多数的电玩[illegible]了。

天津 李山："游戏立方"没什么看头。

江苏 [illegible]：黄金眼的游戏特色度及选项中都只有一个白条。

重庆 张宇：对本期的《DQ》没有剧情攻略感到极端[illegible]

海南 李金峰：我觉得"前线"栏目的内容分类实在太混乱了，新旧混合在一起，干脆改名叫"五花八门"好了。

[illegible]这个栏目是给读者作参考的，起引导作用而已，用两页来做有[illegible]

北京 陈雪："自由谈"这个[illegible]

小编：本期的"光枪选购一揽子攻略"成为了本期被读者炮轰最多的内容，大部分读者反映目前已很少在家用机上玩光枪游戏了，这部分内容对他们帮助不大。我们其实是本着介绍更全面和更详尽的游戏信息的想法刊载这篇文章的，看来下次在选材前我们必须要做好更充足的准备功夫。"自由谈"栏目再次上榜，不少读者来信表示评该栏目为本期最差，并非其文笔问题，而是文章的内容和栏目的定位无法获得大部分读者的认同。我们会再仔细研究该栏目的定位、综合读者的意见，尽快把该栏目的问题解决好。本期Mobile Zone就恢复介绍手机了，请大家多提宝贵意见。目前正处于游戏淡季，UCG希望广大读者一起来齐心协力、出谋划策，你们的每一条意见都是我们宝贵的财富。

神秘礼品制作公布

左边的这几位大家认识吗？他们就是由UCG的著名画师——大懒——特意制作的UCG小编形象超Q版中的几个，大家能说出是哪四位吗？

这些超可爱的小编形象是在《5周年纪念特辑》中第一次正式亮相的。绝大多数读者都喜欢我们的小编形象，很多人对小编形象的产品也期望很久了。在特辑中，我们就表达过想要制作超Q版人偶的想法了。现在，这个想法接近实施阶段了！大家看到了本期杂志的卡比随意贴赠品了吧。如果我们采用类似的工艺把超Q版小编形象随意贴作为互动信箱和UCG MOBILE的纪念品，不知大家意下如何？其实，除了这次的工艺方式，我们还可以制作水晶滴胶的，或者是不干胶贴纸甚至是塑胶人偶的。现在请大家看看自己手里类似的东西，把你们喜欢的提建议给我们，我们会在现实可行的建议中选择最有人气的方式来制作的！大家的建议除了可以通过Email和平信发来，也可以像参加互动短信评刊一样用手机短信发给我们。

中国移动的用户发送 DC +各类意见到 33557770

[illegible] 下次发短信记得要留名

用短信发来的评刊意见，同平信和Email的意见一样，也有机会被登在杂志上，如果想让自己的名字与意见一同刊登在杂志上，请大家发短信时在意见后面附上自己的名字。许多读者的短信都是妙语连珠，字字珠玑。这次又选取了一些短信刊登，各位读者可以一起来分享大家对UCG的种种建议、意见和感情。至于中奖者，我们会根据手机号打去确认邮编、地址和姓名的。当然也有读者在发短信的同时也附上了这些资料，那我们就直接按短信中的地址发出奖品而不再确认。

辽宁省 138****0250：[illegible]别样美丽，赞！本期整体不错，但礼物过于女性化，封面不错[illegible]

[illegible]

读者评5A攻略和研究

[illegible]

小编：本期的《DQ V天空的新娘》与《樱大战物语 神秘的巴黎》获得了读者的一致好评，只要能让读者满意，小编们再辛苦也是值得的。沙罗与卡伦在编辑部奋战的日日夜夜，如今终于获得了最好的回报。但是《装甲核心 连结》遭到了大多数读者的批评，缺点集中在排版上面。一篇文章如何作到在有限的版面内使得图文并茂是非常重要的。不断地学习和充实自己，这是小编们无论何时都应该做到的。

读者评5A Gamehalo

[illegible]

小编：看来读者希望把Gamehalo办得五光十色、琳琅满目。除了游戏淡季时相应地放一些经典游戏的影像专辑，广告和MV歌曲也是必不可少的。4B的Gamehalo中的《给你》引起了读者的极大反响，直到现在还收到许多读者来信反映这首歌曲带给了大家很深的感动。看来一首悦耳动听的歌曲、一个精彩幽默的游戏广告，都是我们日后要加以注意的"点睛"之笔。除此之外，"新作短波"和"GBA频道"仍获得读者的好评，大家的意见我们都收到了，此后的Gamehalo也敬请大家期待。让我们共同进步!

读者评5A特别企划

[illegible]

小编：特别企划的《十大正在消失的游戏类型》受到了广大读者的好评，其实小编们看到这篇文章时都有一种与读者一样的感慨。光阴似箭、岁月如梭，无论时过境迁，我心中的爱永远不变。许多读者都提到了关于"十大"的点子，我们都已收到了。每个人每天都必须面对生活的压力，但我们希望你看到UCG后能会心一笑。连续两期的《刀魂专题 大洋彼岸的SNK》，读者对此有褒有贬，此类文章确实有些过于Fans向了。

读者评4B赠品

[illegible]

小编：读过本期的读者来信后，樱大战笔记本获得了一致的好评。但是UCG的赠品能够吸引女孩子这点，我们是没有预料到的。其实这样的话，不就是一举两得了吗。许多读者都给我们提了赠品的建议，小编们在收集外出取材，每个人都满载而归。听取了广大读者的意见后，请期待我们下期的赠品吧!

6月A将于5月15日全面上市！



5月B现已上市
全国热卖中！

精品攻略！ 光明力量、虹吸战士等一线游戏全收录

新作主打！ 日美两地夏季人气新作密集报道

怀旧主义！ 由"FAMI系列"引述日本游戏现状

E3展前瞻！ 第一时间E3展前游戏情报

绝对焦点！

游戏旋风将收录最终幻想XII最新影像

特长8分钟

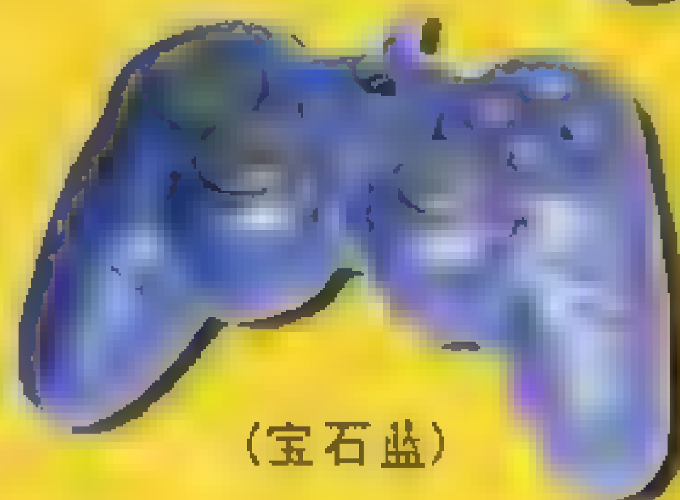


酷豹电玩精品系列 PANTHERLORD GAME ACCESSARIES SERIES



- 8脚铜铂锡线配透明PVC外胶线套，外型靓丽
- 内喷银油增强视觉美感
- 外喷防滑橡胶油增添手柄舒适感
- 配置2个压感精确的游戏操纵杆让您得心应手
- 内置双电机震动马达，强烈震感使游戏更逼真
- 内置电脑编程IC，任您发挥





酷豹PS2专业手柄

- GUNCON2，GUNCON，NORMAL三种模式兼容
- 与PS/PSone/PS2枪碟游戏兼容，光枪能自动区分各接口信号
- 单发/自动连发/自动装弹功能
- PAL&NTSC两种制式兼容
- 自动退膛功能
- 附带红外线瞄准器



支持新型50/60Hz制式电视机

酷豹100Hz红外线光枪

PT-PS2021

- 支持双震动模式
- 设置双记忆插槽
- 超灵敏八方位按钮，使用上更得心应手
- 可四人同时使用
- 线长2.8米，使用更方便
- 高质量双马达采用台湾品牌“马达王”
- 前卫的“外型设计”，松软的手感，使玩家不会烦闷，乐在其中





外型小巧，手感舒适，特为亚洲玩家设计

PT-XB-001

超级格斗王双震动手柄

PT-PS2015



不发热的电源

持久排气散热

支持长时作战

请认准“酷豹大水牛”商标，提防假冒

酷豹“大水牛”

广州奔特乐电子有限公司

酷豹产品均享受“一个月保换，六个月保用，一年保修”的服务保障

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王 第九辑 VOL.9





青海人民出版社

精彩内容导视

GB诞生15周年纪念特辑

——GB系列主机大巡礼

从最古老的黑白砖头GAMEBOY，到今天时尚的折叠GAMEBOY ADVANCE SP，"GB系列"主机走过了15个年头，期间发售过的各色主机不下两百种，让我们来看看一位GB主机狂热收集爱好者的收藏，共同回顾一下这个掌机家族的光荣历史，五颜六色的主机一定会让你大开眼界……

战争前的挽歌

——悼念十位掌上英雄

2004年掌机大战的烽火已经点燃，PSP与NDS蓄势待发，掌机市场又将发生翻天覆地的变化。回顾历史，掌机市场从来都不缺少勇敢的开拓者，但真正获得成功的似乎只有GB系主机，其他的大多落得悲凉的下场，尽管如此，这些掌机的出现确实大大扩展了人们的视野，为相对平淡的掌机市场增光添彩，堪称为开拓新领域的掌上英雄……

《口袋妖怪》周边商品大检阅

从各种可爱玩偶到学习用品甚至餐饮用具，《口袋妖怪》的风潮已经渗透到生活中的每一个角落，随处都可看到那群可爱妖怪的身影。如果你是一位"口袋饭"，请你跟随我们一起来进行一场《口袋妖怪》周边商品大检阅……

◆口袋中的运动——"《口袋棒球》系列"全探讨
◆创意的舞台——走马观花看文曲星游戏
◆剧情全纪实——《逆转裁判3》法庭记录
◆硬件发烧馆
　——掌机硬件周边急速评测＋硬件焦点问题解答
◆攻略透解
　——《光明力量 暗龙复活》＋《马里奥高尔夫》
◆研究中心
　——《银河战士 零点任务》最低收集率通关

更多精彩内容……

超值赠品 GBA、GBA SP换装贴纸



古董GB限定版SP



《口袋妖怪》限定版SP



《烈火之剑》限定版GBA



《星之卡比》限定版GBA

DIY出你自己的限定版主机！

全国上市日期 5月10日